NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

03/13 • AUSGABE 191 • € 3,90

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 03

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

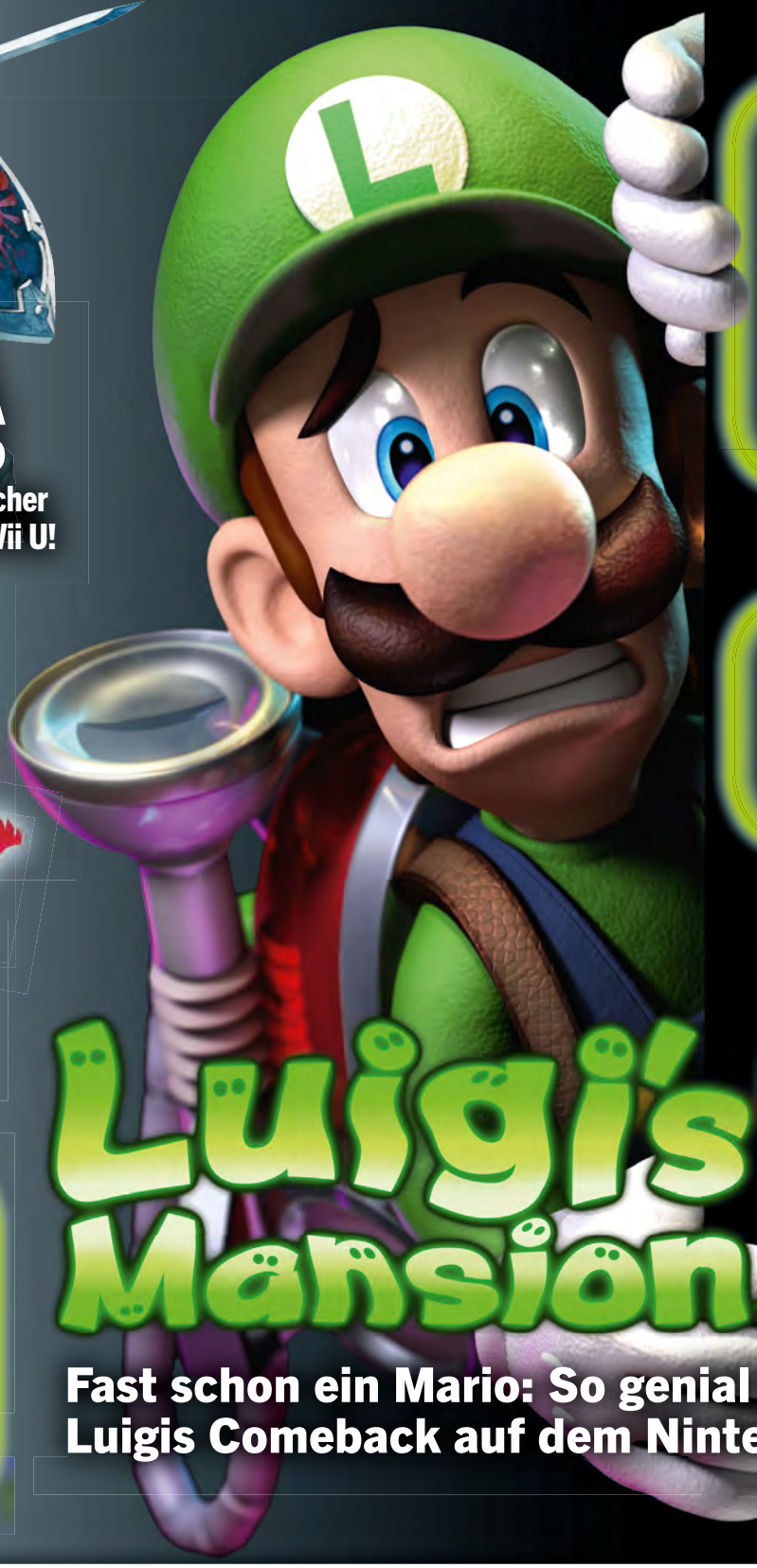
ZELDA
WIND WAKER HD
Vorschau: Der GameCube-Kracher erscheint als Remake für die Wii U!

POKéMON X & Y
Für 3DS: Alles zu den beiden neuen Editionen

AUSSERDEM
Monster Hunter 3 Ultimate (Wii U)
Dragon Quest VII (3DS)
Pikmin 3 (Wii U)
Castlevania: Lords of Shadow (3DS)
u. v. m.

SPECIAL
Der Markencheck: Welche Spielereihen kommen für die Wii U?

MEGA-HITS FÜR DIE Wii U
Offiziell: Mario Kart, Super Mario, Yoshi U und Super Smash Bros. Brawl angekündigt!



Fast schon ein Mario: So genial spielt sich Luigis Comeback auf dem Nintendo 3DS!

Game-Server für Jedermann – einfach, schnell und günstig!

4NETPLAYERS.DE

CRYSIS 3

Crysis-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

BATTLEFIELD 3

Battlefield-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

MINECRAFT

Minecraft-Server ab 2,66 Euro im Monat

TEAMSPEAK-SERVER AB 1,06 EURO IM MONAT

QR-Code scannen und hinsurfen!

Jetzt auf www.4netplayers.de informieren!

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Applaus für Nintendo! Den hat sich der japanische Konzern nach den vergangenen spannenden Wochen redlich verdient. Zuerst werden neue, vielversprechende **Pokémon**-Editionen für den 3DS angekündigt und dann lässt Iwata höchstpersönlich die Katze aus dem Sack: Er präsentiert das neueste Nintendo-Direct-Video, wonach **The Legend of Zelda: Wind Waker** als HD-Remake erscheinen wird und **Super Mario** plus **Mario Kart** für die Besucher der E3-Messe im Juni auf der Wii U spielbar sein werden. So ganz nebenbei gab er bekannt, dass sich ein neues **Yoshi**-Spiel sowie ein neues RPG der **Xenoblade**-Macher Monolith Studios für die Wii U in der Entwicklung befinden. Ach ja, außerdem erscheint ein Software-Update für die Wii U, das die langsamen Ladezeiten und weitere Schwächen verbessern soll. Dementsprechend dürft ihr euch auf eine prall gefüllte, eigens für diese Ausgabe vergrößerte Magazinstrecke mit zig spannenden News freuen sowie auf aufregende Vorschauberichte zu den Neuankündigungen, allen voran natürlich das neue **Zelda**. Darüber hinaus erwarten euch weitere Previews zu kommenden Highlights wie **Luigi's Mansion 2**, **Pikmin 3**, **Pokémon X** und **Y**, **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate**, **Dragon Quest VII**, **Monster Hunter 3 Ultimate** und vielen weiteren Wii-U- und 3DS-Titeln.

Was machen eigentlich die ganzen Dritthersteller? Wird womöglich schon an Umsetzungen großer Spieleserien für die Wii U gearbeitet? Welche Games erscheinen sicher und welche vielleicht auf der neuen Nintendo-Konsole? Dank unseres Wii-U-Markenchecks und des Wii-U-Spiele-Ausblicks seid ihr stets bestens informiert!

Im Testteil haben wir uns die interessantesten Neuerscheinungen vorgeknöpft, darunter **Scribblenauts Unlimited** für Wii U und 3DS und das erste Wii-U-Karaoke-Spiel **Sing Party**. Und wie in jeder Ausgabe haben wir für euch spannende Retro-Reportagen, hilfreiche Tipps & Tricks sowie News aus der Nintendo-Fan-Community zusammengetragen. Wem das alles noch nicht reichen sollte, der wirft am besten einen Blick auf unseren Internetauftritt unter www.n-zone.de!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

LUIGI'S MANSION 2

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, den keiner machen wollte: ***Sing Party.*** *Unser Söldner Lukas kannte keine Furcht (oder Scham?) und trällerte sich für den Test durch die verschiedensten Songs.*
- Test, den jeder machen wollte: ***The Cave****. Jeder wollte sehen, ob sich The Cave wie eines der frühen Meisterwerke von Kultentwickler Ron Gilbert (**Monkey Island**!) spielt. Uwes Hauptargument, nämlich dass er dank seines fortgeschrittenen Alters die Klassiker am besten kenne, hatte das Team nichts entgegenzusetzen.*
- Überraschung des Monats: *Nintendo Direct! Wer hätte nur ansatzweise vermutet, dass Nintendo dermaßen auf die Tube drückt und gleich eine ganze Reihe an Hochkarätern für die Wii U ankündigt?*
- N-ZONE-Held der letzten Jahre: *Christoph Kraus! An der Entstehung dieser Ausgabe hat Christoph noch fleißig mitgearbeitet. In Zukunft müssen wir jedoch leider auf ihn verzichten. Warum? Als fürsorglicher Ehemann und werdender Vater kehrt Christoph in seine Heimat zurück, um sich dort einer neuen beruflichen Herausforderung zu widmen. Bleibt nur zu hoffen, dass Christoph die N-ZONE schon bald vermissen und wieder Artikel für uns schreiben wird! Das Angebot gilt, Herr Kraus!*

INHALT 03/2013

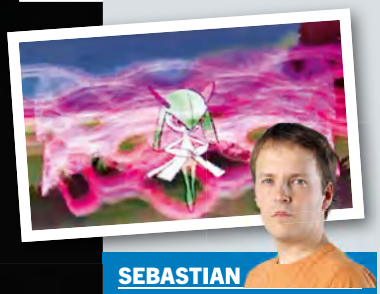
32

THOMAS

Freut euch auf die volle Ladung Luigi in der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Wir hatten das Vergnügen, uns sehr weit in das Game voranzuspielen und liefern euch exklusive Eindrücke vom kommenden Abenteuer des Mario-Bruders. Obendrein findet ihr in der Retro-Rubrik eine spannende Luigi-Reportage.

VORSCHAU | LUIGI'S MANSION 2

38



SEBASTIAN

Endlich tut sich auch bei den Pokémon etwas: Für den Herbst dieses Jahres wurden die Editionen **X** und **Y** für den 3DS angekündigt. Auf sechs Seiten verraten wir euch alle bislang bekannten Fakten zum nächsten großen Pokémon-Spiel.

VORSCHAU | POKÉMON X UND Y

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Der Wii-U-Markencheck 18
Magazin 06
Most Wanted 16

Wii U

Injustice: Götter unter uns 30
Monster Hunter 3 Ultimate 28
Pikmin 3 26
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD 22

3DS

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate 44
Dragon Quest VII 44
Luigi's Mansion 2 32
Pokémon X und Y 38

TEST

Charts 66
Das Team 48
Kalender 52
Meinungsmache 50
Release-Termine 51
So testen wir 48
Top-Spiele 64

Wii U

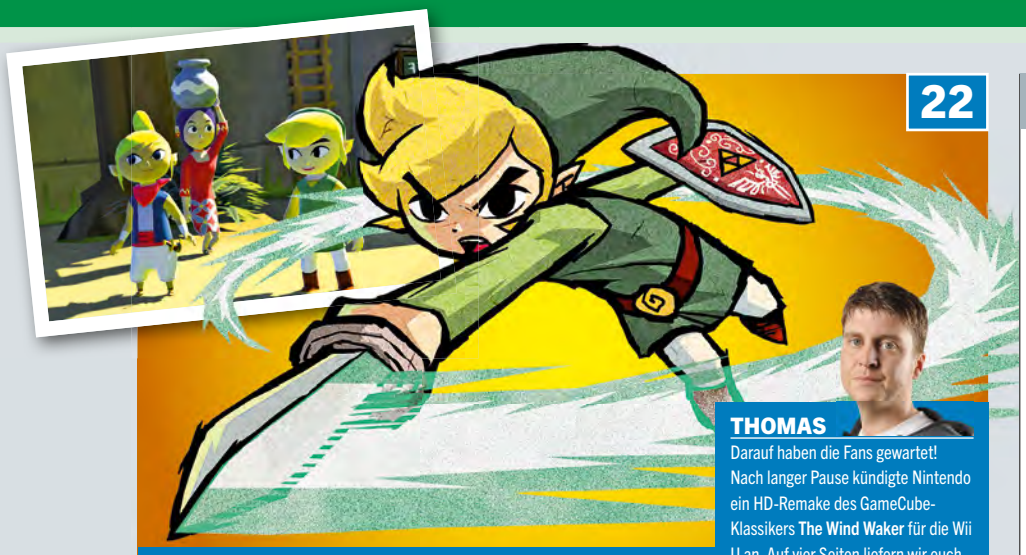
NBA 2K13 60
Scribblenauts Unlimited 54
Sing Party 58
The Cave (Wii-U-Download) 70
Zen Pinball (Wii-U-Download)) 71

Wii

Sengoku 2 (Virtual Console) 71

3DS

Blaster Master (Virtual Console) 73
escapeVektor (3DSWare) 73
Fractured Soul (3DSWare) 72
Ghosts 'n Goblins (Virtual Console) 73
Sonic & All-Stars Racing Transformed 62
Super Mario Bros.: The Lost Levels (Virtual Console) 73
Tokyo Crash Mobs (3DSWare) 72

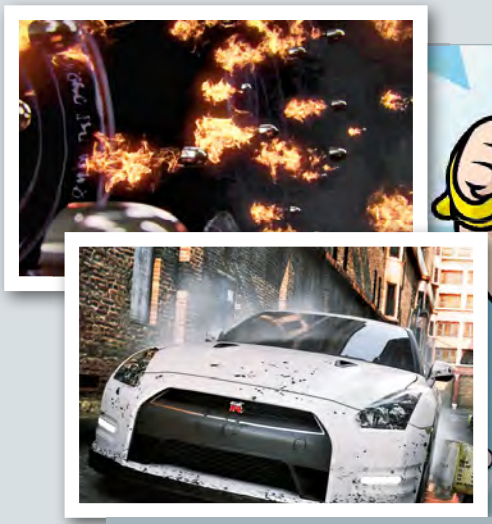


22

THOMAS

Darauf haben die Fans gewartet! Nach langer Pause kündigte Nintendo ein HD-Remake des GameCube-Klassikers **The Wind Waker** für die Wii U an. Auf vier Seiten liefern wir euch die wichtigsten Infos zu Links großem Cel-Shading-Abenteuer!

VORSCHAU | ZELDA: THE WIND WAKER HD



S. 20/68

CHRISTOPH

Neben unseren Berichten über Wii-U-Neuankündigungen in der Magazin-Strecke haben wir für euch alle kommenden Wii-U-Games in einer Übersicht zusammengefasst und prüfen im Wii-U-Markencheck, welche der großen populären Spielereihen auch für die neue Nintendo-Konsole erscheinen könnten.

SERVICE | Wii U – DAS KOMMT!

ONLINE

DS-Kanäle 70
VideoGamesZone 72
Wii-Kanäle 68

RETRO

Luigi: Superstar oder Sonderling? 80
Sammlerfibel 78
Satz mit X 82
Spiel mobil! 84
Startseite 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Wii U: Was kommt wann? 68

TIPPS & TRICKS

007: Legends 87
Ben 10: Omniverse 87
Nintendo Land 86
Paper Mario: Sticker Star 87

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 94

FINALE

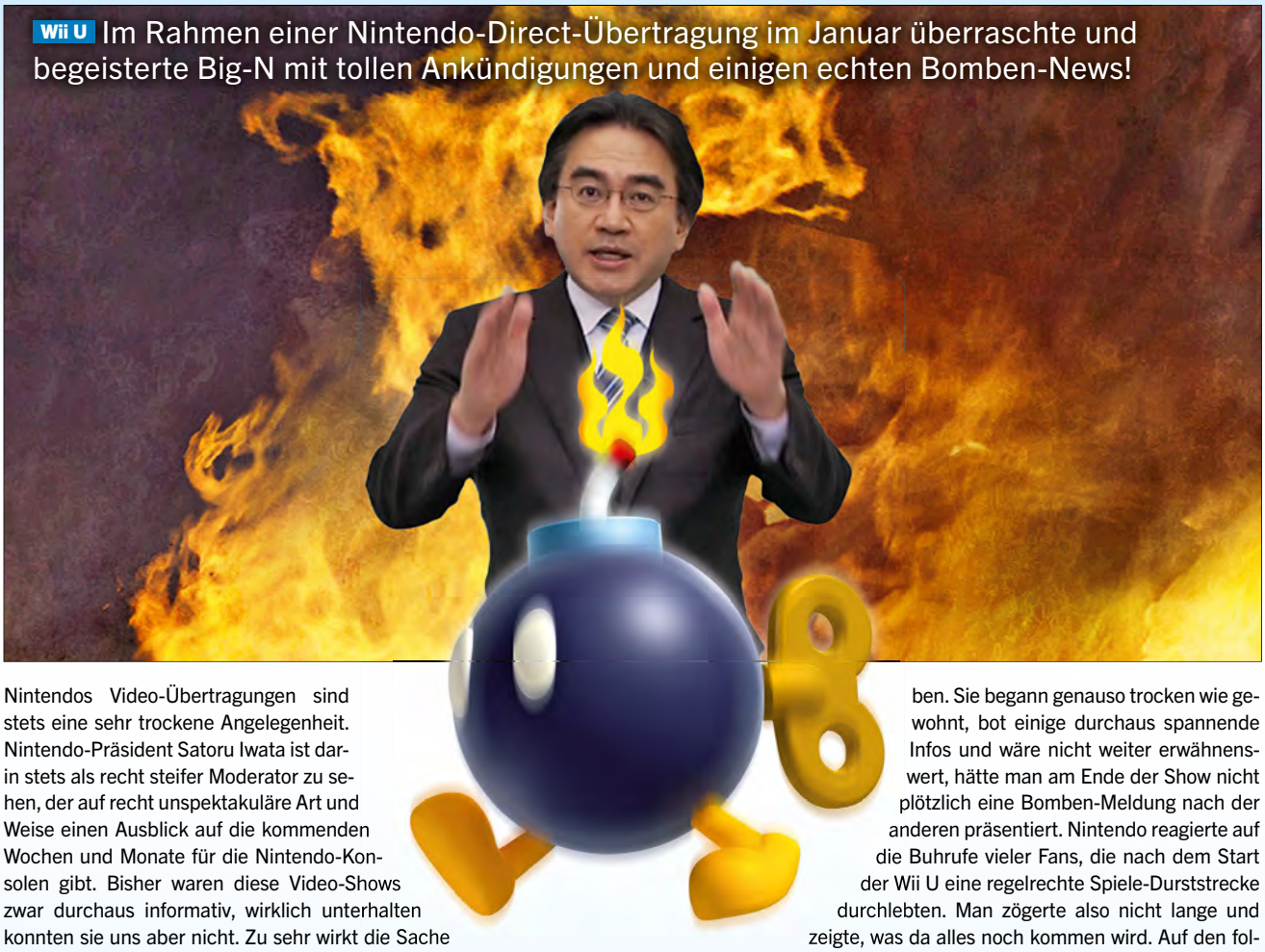
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

007: Legends, Tipps 87
Ben 10: Onmiverse, Tipps 87
Blaster Master, Online 73
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate, Vorschau 44
Dragon Quest VII, Vorschau 44
escapeVektor, Online 73
Fractured Soul, Online 72
Ghosts 'n Goblins, Online 73
Injustice: Götter unter uns, Vorschau 30
Luigi's Mansion 2, Vorschau 30
Monster Hunter 3 Ultimate, Vorschau 28
NBA 2K13, Test 60
Nintendo Land, Tipps 86
Paper Mario: Sticker Star, Tipps 87
Pikmin 3, Vorschau 26
Pokémon X und Y, Vorschau 38
Scribblenauts Unlimited, Test 54
Sengoku 2, Online 71
Sing Party, Test 58
Sonic & All-Stars Racing Transformed, Test 62
Super Mario Bros.: The Lost Levels, Online 73
The Cave, Online 70
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Vorschau 22
Tokyo Crash Mobs, Online 72
Zen Pinball, Online 71

NINTENDO LÄSST DIE BOMBE PLATZEN!

Wii U Im Rahmen einer Nintendo-Direct-Übertragung im Januar überraschte und begeisterte Big-N mit tollen Ankündigungen und einigen echten Bomben-News!



Nintendos Video-Übertragungen sind stets eine sehr trockene Angelegenheit. Nintendo-Präsident Satoru Iwata ist darin stets als recht steifer Moderator zu sehen, der auf recht unspektakuläre Art und Weise einen Ausblick auf die kommenden Wochen und Monate für die Nintendo-Konsolen gibt. Bisher waren diese Video-Shows zwar durchaus informativ, wirklich unterhalten konnten sie uns aber nicht. Zu sehr wirkt die Sache wie ein sachlicher Geschäftsbericht. Doch die Übertragung vom 23. Januar wird uns noch lange im Gedächtnis bleiben. Sie begann genauso trocken wie gewohnt, bot einige durchaus spannende Infos und wäre nicht weiter erwähnenswert, hätte man am Ende der Show nicht plötzlich eine Bomben-Meldung nach der anderen präsentiert. Nintendo reagierte auf die Buhrufe vieler Fans, die nach dem Start der Wii U eine regelrechte Spiele-Durststrecke durchlebten. Man zögerte also nicht lange und zeigte, was da alles noch kommen wird. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr alles Wissenswerte zu Nintendos Überraschungsübertragung! ■

NEUES ZUR VIRTUAL CONSOLE AUF 3DS UND Wii U

Wii U Die Retro-Klassiker werden speziell an Nintendos Heimkonsole angepasst.

Die Virtual Console kommt auf die Wii U – samt Speicherfunktion für eure Spielfortschritte, Miiverse-Integration und der Möglichkeit, VC-Titel auf den GamePad-Bildschirm auszulagern! Wenn ihr bereits über die Wii-Versionen einiger Virtual-Console-Titel verfügt, erhaltet ihr beim erneuten Download für Wii U einen satten Rabatt: Statt 4,99 Euro für ein NES- oder 7,99 Euro für ein SNES-Spiel bezahlt ihr dann nur noch 0,99 Euro bzw. 1,49 Euro. Nintendo bittet euch jedoch um Geduld: Die Umformatierung der VC-Spiele für die Wii U benötigt viel Zeit. Man arbeitet daran, möglichst viele Titel vorzubereiten – und möchte gleichzeitig auch neue Systeme mit in die Angebotspalette aufnehmen. So erwarten euch zum Beispiel erstmals ehemalige Game-Boy-Advance-Spiele. ■

Wii-U-SYSTEM-UPDATES IM FRÜHJAHR UND SOMMER

Wii U Zwei Software-Updates in den nächsten Monaten machen der Wii U Beine!

Wer eine Wii U besitzt, der muss immer wieder Geduld beweisen. Wenn ihr zwischen den Anwendungen auf der Konsole hin und her wechselt, ist das stets mit einer gehörigen Ladezeit verbunden. Heutzutage ist das einfach nicht mehr zeitgemäß. Jedes Handy wechselt schneller zwischen verschiedenen Anwendungen und der Flash-Speicher der Wii U sollte eigentlich ein deutlich flotteres Bedienen ermöglichen. Kein Wunder, dass die lahme Wii-U-Menüführung zum Hauptkritikpunkt der Käufer wurde. Und Nintendo reagiert! Nicht so schnell, wie wir es uns wünschen, aber der Konsolenhersteller hat folgende zwei Verbesserungen versprochen: Die Software soll deutlich zügiger starten und es soll außerdem viel schneller gehen, wenn ihr aus einer Software heraus ins Wii-U-Menü zurückkehrt. Das System-Update wird in zwei Stufen veröffentlicht. Das erste Update kommt im Frühjahr, das nächste im Sommer. Natürlich bringen die Updates nicht nur eine flottere Benutzerführung, sondern auch Verbesserungen und Neuerungen für Miiverse und Virtual Console und sie beheben auch diverse kleine Probleme. Und wer weiß – vielleicht packt Nintendo ja noch ein paar weitere Überraschungen in die neue System-Software? Zuzutrauen wäre es dem Wii-U-Macher und Zeit genug für die Entwicklung neuer Features ist bis Sommer allemal. Wir sind jedenfalls froh, dass Nintendo das Problem erkannt hat und bereits einen Plan hat, es zu lösen. ■

Sebastian meint:
„Na endlich reagiert Nintendo auf diesen dicken Patzer! Denn die aktuelle Menü-Performance der Wii U geht mal gar nicht! Nicht 2013! Und die Ankündigung der Updates sorgt für viel Vorfreude bei mir. Denkt doch mal an die gute alte Wii zurück. Das Menü der Launch-Konsole bot deutlich weniger Funktionen als nach dem jüngsten System-Update. Ich finde es spannend, wie sich Konsolen heutzutage dank Software-Updates weiterentwickeln, und vertraue darauf, dass Nintendo uns regelmäßig mit neuen Funktionen versorgen wird. Vielleicht steigt dadurch sogar die Spieleleistung? Bei Sonys PS3 etwa benötigte jede neue Versionen der System-Software weniger Arbeitsspeicher. Das bedeutet wiederum mehr Speicher für Spiele. Ich hoffe also auf eine spannende Evolution der Wii-U-Konsole. Und hoffentlich wird der Download nicht mehrere Gigabyte schwer!"

THE WONDERFUL 101 BEEINDRUCKT!

Wii U Zum knallbunten Actiontitel ist neues, furioses Videomaterial erschienen.

Bei uns in der Redaktion war **The Wonderful 101** stets ein kleines Mysterium. Was genau sollen wir davon halten? Denn das Entwicklerteam Platinum Games ist eigentlich für supercoole, schnell und fordernde Actionspiele bekannt. Was man von **The Wonderful 101** aber bisher sah, wirkte eher zahm und eigenwillig. Im Spiel steuert ihr nicht einen Helden, sondern gleich ein ganzes Rudel verschiedener Superhelden. Diese heldenhafte Menschengruppe könnt ihr dann zu abenteuerlichen Akrobatik-Aktionen animieren. Eure Gruppe formt dann etwa eine riesige Faust, ein Schwert oder einen Pudding. Letzterer schützt vor gegnerischen Angriffen. Die Idee ist charmant, doch wir fragten uns bisher, ob Platinum Games hier nicht vielleicht im falschen Genre unterwegs ist. Das zuvor Gezeigte wirkte sehr familienfreundlich, sehr unspektakulär und fast ein wenig langweilig. Ein neuer Gameplay-Trailer ließ jedoch unsere Kinnlade zu Boden klappen: Das Spiel ist Action pur! Es ist spektakulär, furios, wild und abgedreht. Ihr nehmt es mit turmhohen Bossen auf, kämpft in der Luft schwebend oder flieht vor einem Roboter, der um euch herum den Level zertrümmert. Lasst euch also vom Comiclook nicht täuschen. Hier erwartet euch ein echter Hardcore-Actiontitel. Und wie es sich für ein solches Spiel gehört, läuft es mit flüssigen 60 Frames! ■

Sebastian meint:
„Selten habe ich meine Meinung zu einem Spiel so schnell und so dramatisch geändert. Zuvor traute ich dem Titel nicht allzu viel zu. Er wirkte angenehm skurril, ich sah aber keinen Grund, mich drauf zu freuen. Aber ich hätte mehr Vertrauen zu Platinum Games haben sollen. Die japanischen Action-Experten beweisen nun, dass sie es einfach draufhaben. Wundervoll!“

Effektvoll: In den hektischen Kämpfen wird mit Explosionen nicht gespart!

Bossgegner: Diesen Riesen bekämpfen wir auf Kampfjets reitend. Wie cool!

ZELDA, SMASH BROS. UND MARIO KOMMEN AUF Wii U!

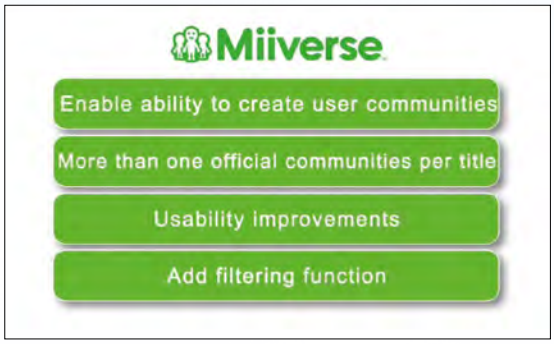
Wii U Iwata schürte im Rahmen der beliebten Nintendo-Direct-Show die Vorfreude auf die E3!

Offenbar rollt langsam eine Welle hochkarätiger Wii-U-Titel auf uns zu. Jedenfalls kündigte Satoru Iwata während der kultigen Nintendo-Direct-Übertragung eine ganze Menge vielversprechender Spiele an. Allerdings hielt sich Iwata mit konkreten Informationen vornehm zurück und verwies auf die kommende E3, die vom 11. bis 13 Juni 2013 im Los Angeles Convention Center stattfindet. Demnach wird Nintendo auf der Messe erste Bilder und Videos zum neuen **Smash Bros.** zeigen, Details über ein 3D-**Mario** sowie einen **Mario Kart**-Nachfolger enthüllen und zwei **Zelda**-Games für die Wii U präsentieren (ein HD-Remake von **The Wind Waker** und eine völlige Neuentwicklung). ■

NEUE FEATURES FÜR MiiVERSE

Wii U Nintendo liefert neue Funktionen für die Community-Plattform

Das Miiverse wird weiter ausgebaut und soll euch noch mehr Möglichkeiten zur sozialen Interaktion bieten: Von Nintendo auf ihre Echtheit überprüfte Profile (Videospielfirmen, Softwareentwickler usw.) dürfen euch direkt im Miiverse Webseiten oder YouTube-Videos präsentieren. Zusätzlich erwarten euch in Zukunft private Communities (zum Beispiel zur Erstellung einer Trainingsgruppe in **Wii Fit U**, um gemeinsam mit euren Freunden an eurer Fitness zu arbeiten), Screenshot-Funktionen (in **Pikmin 3** werdet ihr Bilder direkt aus dem Spiel im Miiverse posten können), nützliche Community-Informations-Suchfilter und ab dem Frühjahr 2013 sogar eine App, mit der ihr das Miiverse auf euer Smartphone holen könnt. ■



GESTRICKT UND ZUGENÄHT, EIN NEUES YOSHI-ABENTEUER!

Wii U Yoshi bekommt ein eigenes Abenteuer. Doch der Dino hat sich krass verändert!

Dass es ein neues **Yoshi**-Spiel für Wii U geben soll, konnten wir der brodelnden Gerüchteküche schon vor einer Weile entnehmen. Doch wir hätten nie darauf gewettet, dass das bislang namenlose **Yoshi**-Spiel im kuriosen Garn-Look daherkommt. Na, wer kennt diesen Grafikstil bereits? Genau, er wurde bereits im Wii-Klassiker **Kirby und das magische Garn** genutzt. Der kleine Dino sieht also aus, als wäre er von einer Oma oder Tante in liebevoller Handarbeit gehäkelt. Und an der Spielwelt haben anscheinend ganze Hundertschaften von Tanten und Omas gearbeitet zu haben, denn die Levels bestehen ebenfalls allesamt aus Stoffen, Fäden und Knöpfen. Und während das Kirby-Spiel auf Wii noch recht zweidimensional wirkte, kommt der Häkel-Look auf der Wii U deutlich detailreicher und plastischer daher. Das Gameplay verläuft zwar nur in zwei Dimensionen, viele Objekte werden aber dreidimensional dargestellt. Und das Endergebnis sieht fantastisch aus. Es dürfte keine Überraschung sein, dass hier das Team von **Kirby und das magische Garn** am Werk ist. Einen Termin für das Yoshi-Abenteuer gibt es noch nicht. ■

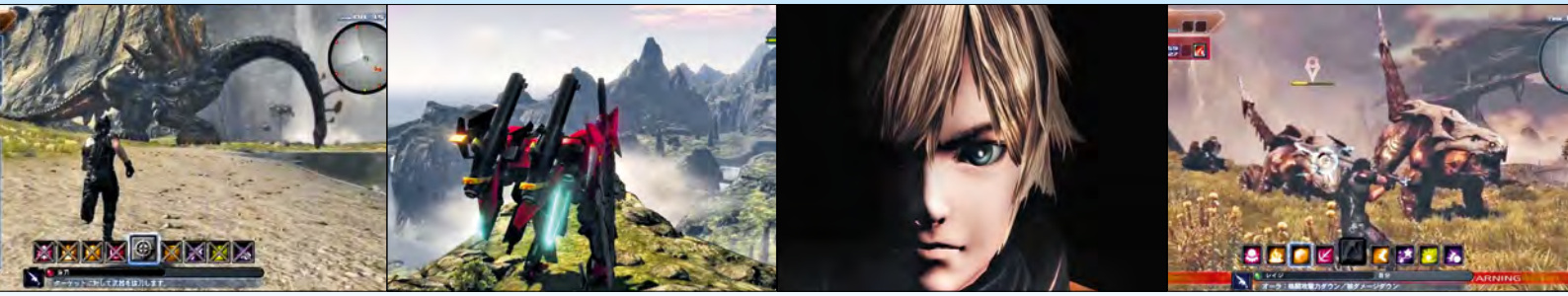
Sebastian meint:
„Ganz ehrlich: In der ersten Sekunde war ich etwas sauer. Die haben ja einfach nur das **Kirby***-Spiel kopiert. Aber beim genauen Hinsehen fallen die vielen neuen Details und Spielideen auf. Außerdem liebe ich Yoshi von Herzen. Und siehe da: Inzwischen freue ich mich wie ein kleines Kind drauf!“*

Gehäkelt: Dank der feinen HD-Optik erkennt ihr jeden einzelnen Faden!

Plastisch: Anders als beim **Kirby**-Vorgänger ist die Spielwelt dreidimensional.

NINTENDOS NEUES MEGA-ROLLENSPIEL – IST DAS XENOBLADE CHRONICLES 2?

Wii U Monolith Soft zeigt sein neues Projekt X. Und das sieht absolut fantastisch aus!



Dürfen wir vorstellen? **Projekt X**! Hinter dem Codenamen verbirgt sich das neue Wii-U-Spiel von Monolith Soft, den Machern der **Baten Kaitos**-Reihe, der **Xenosaga**-Spiele und zuletzt von **Xenoblade Chronicles,** das als eines der besten Wii-Rollenspiele in die Geschichte eingehen wird. Und dabei rechnete noch im Januar niemand mit neuen Infos zum Wii-U-Projekt des Studios. Aber Nintendo ließ die Bombe platzen und zeigte einen packenden Trailer zum neuen Rollenspiel. Das sieht eindeutig wie ein **Xenoblade Chronicles 2** aus, bietet eine Online-Komponente, riesige Monster, eine enorme, offene Spielwelt und Roboter-Anzüge, die sich blitzschnell in Motorräder verwandeln können. Kurzum: Das Spiel sieht mächtig cool aus und scheint Einiges vom **Monster Hunter**-Erfolgsrezept abzuschauen. Zumindest erinnern uns das Monster-Design, das flotte Kampfsystem sowie die Online-Komponente stark an Capcoms Erfolgsreihe. Doch auch ein berühmter Name sorgt bei uns für Vorfreude: Hiroyuki Sawano. Der Komponist arbeitete zuvor für Film, TV und Anime in Japan. **Projekt X** ist sein Videospieldebüt. Und warum unsere Vorfreude? Weil der Mann bereits viele unfassbar gute Stücke komponiert hat und weil das erste **Xenoblade Chronicles** bei aller Brillanz einen etwas unspektakulären Soundtrack hatte. Freut euch also auf die wuchtigen, mitreißenden Stücke Sawanos. Und freut euch auf dieses Wii-U-Mega-Rollenspiel! ■

Sebastian meint:

*„Der Trailer zu **Projekt X** war die Riesenbombe, mit der keiner gerechnet hatte. Ich bin froh, dass Nintendo jetzt schon erste Szenen des Rollenspiels zeigt, auch wenn es sicher nicht mehr dieses Jahr erscheinen wird. Denn es gibt mir die Gewissheit, dass uns einige echt hochkarätige, exklusive Blockbuster-Titel für Wii U erwarten! Obendrein höre ich gerade nebenher ein paar Sawano-Stücke. Gott, hat der Mann es drauf!“*

FIRE EMBLEM TRIFFT AUF SHIN MEGAMI TENSEI

Wii U Zwei renommierte Entwicklerstudios arbeiten an einem aufregenden Crossover!

Während der Nintendo-Direct-Übertragung vom 23. Januar verkündete Satoru Iwata gegen Ende der Show eine ganz besonders interessante Neuigkeit: Ein Crossover zwischen **Fire Emblem** und **Shin Megami Tensei** befinde sich bereits in Entwicklung. Das Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit Atlus (dem Entwickler der außergewöhnlichen **Megami Tensei**-Rollenspiele) und dem internen Nintendo-Entwicklerteam Intelligent Systems (Macher der **Fire Emblem**- und **Advance Wars**-Serien). Wenn das mal keine gute Nachricht ist! Wir sind bereits sehr gespannt, was die Kollaboration der Top-Entwickler hervorbringen wird! ■

NACHSCHUB VON DEN Wii-PARTY-MACHERN

Wii U Stellt die Cola kalt und die Pizza warm: Die Party geht weiter!

Nintendo hat gute Nachrichten für alle Daumensportler, die bisher immer auch Marios Clique mit zu ihren Feiern eingeladen haben. Ganz im Stile der beliebten **Mario Party**-Spiele erwartet euch ein Wii-U-Brettspiel! Das Partyspiel mit Mii-Unterstützung dürfte wohl auf den Namen **Wii U Party** hören und bringt das gewohnte Brettspielflair auf euren Bildschirm. Im Spielspaß-Zentrum steht das Wii U GamePad, das dank Bewegungssteuerung nicht nur zum virtuellen Würfeln verwendet wird, sondern in Minispielen wie Baseball oder Tischfußball auch als direktes Duellwerkzeug für zwei Spieler herhält. ■

MARIO KART IN DER SPIELHALLE

Vorfreude bei japanischen Spielhallen-Zockern: Ein neuer Mario-Kart-Automat kommt!

Nippon only: Der Automat erscheint im Sommer 2013, aber zunächst nur in Japan!

Knallbunt: Wie es sich für ein Automatenspiel gehört, sind die Stationen toll verziert.

In einem Katalog des japanischen Publishers Namco Bandai konnten wir erste Bilder und Screenshots des neuen Automatenspiels **Mario Kart: Arcade Grand Prix DX** entdecken. Erstmals gezeigt wird das Gemeinschaftsprojekt von Nintendo und Namco Bandai auf der Japan Amusement Expo Mitte Februar. Doch schon jetzt gibt es erste Infos: Neben dem Einzelspieler-Grand-Prix-Modus wird es auch einen Zwei-Spieler-Koop-Modus, einen Battle-Modus sowie Vier-Spieler-Rennen geben. Die Screenshots zum Spiel zeigen hübsche, aber nicht gerade überwältigende Grafiken. Und auch wenn wir hier kein Wii-U-Spiel vor uns haben, lässt sich doch anhand der Infos prima auf das kommende Wii-U-**Mario Kart** spekulieren. Die Möglichkeit, Spielerfotos einzubinden, wäre dank der Kamera im GamePad problemlos übertragbar. Ebenfalls spannend: Die Gleitsequenzen aus **Mario Kart 7** kehren zurück und in einem Bild ist eine Art Panzer zu sehen. Was es wohl damit auf sich hat? ■

Harte Fakten: Im Spiel wird es zehn Strecken und einige Namco-Eastereggs geben.

Bitte lächeln: Der Automat macht Fotos von den Zockern und zeigt sie im Spiel an.

GERÜCHTEKÜCHE

.....wir wärmen alles für euch auf

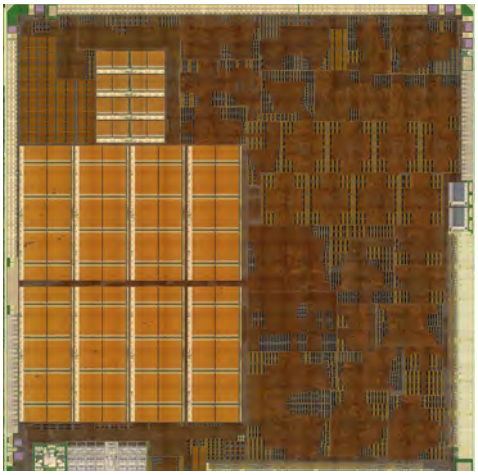
Während wir noch auf die offizielle Ankündigung warten, sind bereits jede Menge Geheim-Details zu den neuen Konsolen von Sony und Microsoft an die Öffentlichkeit gelangt. Und die lassen bereits viele Schlüsse zu. So sind sich die neue PlayStation und Xbox technisch sehr ähnlich. Beide setzen auf einen mit 1,6 Gigahertz getaktetem AMD-Prozessor. Zum Vergleich: In der Wii U werkelt ein Drei-Kern-Prozessor mit 1,2 Gigaherz. Ähnlich wie bei Wii U sind Grafikchip und Prozessor bei beiden Konsolen eng verbunden, bei Sony und Microsoft werkelt aber ein brandneuer 3D-Beschleuniger, der dem der Wii U deutlich überlegen ist. Und während in der Wii U 2 Gigabyte Arbeitsspeicher stecken, werden es bei der nächsten PlayStation vier Gigabyte sein - und zwar superschneller GDDR5-Speicher. Microsoft setzt bei der neuen Xbox wohl auf 8 Gigabyte, dafür aber langsamer. Beide Konsolen nutzen Blu-ray als Datenträger. Die neuen Konsolen sollen noch 2013 erscheinen.

GAMER ERFORSCHEN DEN Wii-U-GRAFIKCHIP

Wii U Verrückt! Eine Online-Community knackt Nintendos Hardware-Geheimnisse.

Auch mehrere Monate nach dem Release der Wii U gibt es wenige harte Fakten zum Grafikchip der Wii U. Das frustet einige Nintendo-Fans, weshalb sich einige User des US-Forums neogaf.com entschieden, Geld zusammenzulegen und mikroskopische Aufnahmen des Wii-U-Grafikchips „Latte“ zu kaufen. Chipworks.com, Anbieter solcher Hardware-Spezialfotos bekam Wind davon und machte den Foren-Usern einen genialen Vorschlag: „Behaltet euer Geld, ihr bekommt das Bild kostenlos – sogar in extragroßer Auflösung!" Eine tolle Geste. Doch warum der Aufwand? Nun, aufgrund der dürftigen Informationen zur Grafikpower der Wii U erhoffen sich die neugierigen Nintendo-Fans von den Fotos des Chips genauere Informationen. Denn ein solches Bild mag seltsam aussehen, es lässt sich mit dem richtigen Fachwissen jedoch gut deuten. Hinter den hellen Blöcken auf der linken Seite verbirgt sich etwa ein integrierter, superschneller Zusatzspeicher für den Grafikchip. Weniger einfach lassen sich die eigentlichen Grafikprozessoren aus dem Bild herauslesen. Doch die Internet-Experten haben ein relativ klares Bild der Wii-U-Hardware gewonnen: Der Grafikchip ähnelt dem bereits einige Jahre alten AMD-Chip Radeon HD 4670. Er ist damit ein gutes Stück moderner und leistungsfähiger als die Grafik-Muskeln von PS3 und Xbox 360. Vor allem aber ist der Wii-U-Chip eine sehr spezielle, individuell für Nintendo gefertigte Lösung. Der Chip mag im Vergleich zu den kommenden Konsolen und den aktuellen PCs weniger Power haben, dafür ist er extrem clever zusammengesetzt, scheint Entwicklern keine Probleme bei der Programmierung von Grafiken zu bereiten und er ist extrem effizient. Nintendo hat seit dem GameCube folgendes Motto: Durchweg gute Grafik für so wenig Energie wie möglich. Und so kommt es auch, dass die Wii U tolle HD-Grafiken zaubern kann und dennoch nie mehr als magere 35 Watt an Strom verbraucht. Zum Vergleich: Das Start-Modell der PS3 verbrauchte unter Last unglaubliche 200 Watt! ■

Draufsicht: Hier sehen wir den Grafikchip (oben links) sowie den Drei-Kern-Prozessor (unten rechts) der Wii-U-Konsole.


Röntgenblick: Diese Detailaufnahme zeigt die Transistoren des Wii-U-Grafikchips. Fachleute können daraus einiges lesen!

Sebastian meint:
„Auch wenn mancher gehofft hat, dass am Ende doch irgendein Superchip in der Wii U werkelt – ich bin mit der Hardware sehr zufrieden. Der Grafikchip ist locker in der Lage, tolle HD-Spielwelten darzustellen, und beherrscht viele moderne Techniken. Und die Tatsache, dass diese ordentliche Leistung aus lediglich 35 Watt gequetscht wird, macht die Wii U dann doch irgendwie zur Wunder-Hardware!“

AUSVERKAUF

WAS AUS THQ GEWORDEN IST

Viele berühmte Marken des Publishers haben ein neues Zuhause gefunden.

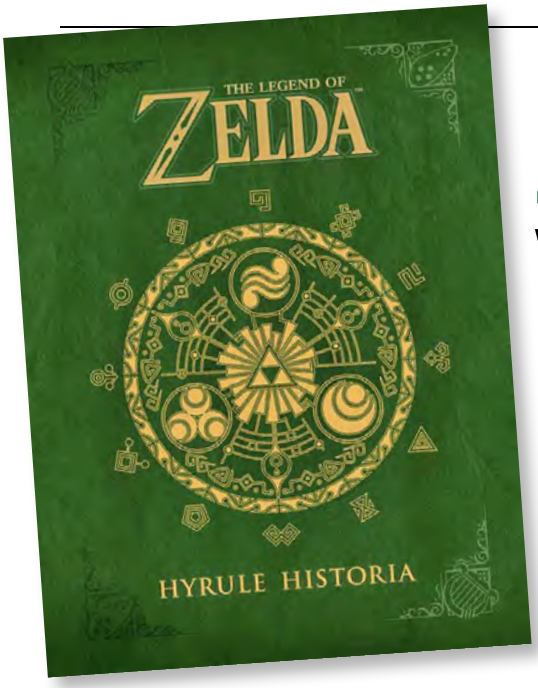
Was in der Games-Branche schon seit Monaten als lautstarkes Gerücht umherging, ist jetzt bittere Realität geworden: Der weltweit agierende Publisher THQ ist pleite und muss folglich seine Pforten schließen. Im vergangenen Dezember wurde Konkurs angemeldet, seit dem 22. Januar 2013 ist das 1989 gegründete Unternehmen Geschichte, die verschiedenen Marken und Studios, die zur THQ-Familie gehörten, kamen unter den Hammer. So riss sich Take-Two ohne großes Zögern die WWE-Lizenz unter den Nagel und wird in Zukunft für die Fortsetzungen dieser Reihe verantwortlich sein. Zudem konnte die Spielemarke Evolve erfolgreich übernommen werden. Auch Ubisoft war nicht knauserig und hat neben **South Park: Der Stab der Wahrheit** das Entwicklerbüro THQ Montreal in sein Imperium integriert. Sollte es in Zukunft neue Teile von **Saints Row** oder **Metro** geben, so erscheinen diese bei Koch Media, was mit **Metro: Last Light** idealerweise schon bald der Fall sein wird. Selbst die Japaner haben den Ausverkauf intensiv beobachtet, hier schlug Sega bei Relic Entertainment zu (**Company of Heroes**). **Homefront** steht künftig unter einem guten Grafikstern, denn die Marke ist jetzt in den Händen von Crytek. Leider hatten nicht alle ehemaligen Mitarbeiter so viel Glück und waren zum Teil gezwungen, ihren Hut zu nehmen. Fans der verkauften Marken müssen aber nicht damit rechnen, in Zukunft auf Fortsetzungen verzichten zu müssen. THQ, es war eine schöne Zeit mit euch! ■

MAKE THE GAME 2013

Wettbewerb Die Computec Media AG fördert auch 2013 einen Nachwuchsentwickler.

Ring frei für Runde drei: Die Registrierung für den internationalen Computec-Games-Development-Wettbewerb „Make the Game 2013“ läuft ab sofort. Bis zum 15. Mai 2013 haben Entwickler die Chance, sich für ihre Browser-, Mobile- oder Social-Games einen hoch dotierten Publishing-Vertrag zu sichern. Bis zu drei vielversprechende Spiele wird die Experten-Jury bei „Make the Game 2013“ prämieren. Auch dieses Mal werden versierte Juroren mit jahrzehntelanger Games-Erfahrung die Qualität der ausgezeichneten Spiele sicherstellen: Michael Hengst (der seit 1988 in verschiedenen führenden Positionen in der Spielebranche tätig ist) als Jury-Vorsitzender, Petra Fröhlich (Chefredakteurin PC Games u. a.), Florian Stangl (Chefredakteur Online Computec Media) sowie Hans Ippisch (COO Computec Media).

Den Titel „Make the Game 2011“ sicherte sich die Berliner Spieleschmiede SlipShift mit ihrem futuristischen Aufbaustrategie-Browsergame **Reborn Horizon** (www.reborn-horizon.de). „Make the Game 2012“ gewann ein mit viel Liebe zum Detail designtes Puzzlespiel des britischen Studios 9cubes, das im Frühjahr 2013 veröffentlicht wird. Wer sein Spiel für „Make the Game 2013“ einreichen möchte, kann sich noch bis zum 15. Mai unter www.makethegame.de registrieren. ■



DAS FABELHAFTE ZELDA-KOMPENDIUM WIRD ÜBERSETZT!

Die Bibel, auf die jedes Spitzohr gewartet hat: Umfangreich, detailliert und liebevoll aufgearbeitet.

Seit vielen Jahren gibt es unzählige Debatten darüber, wie die verschiedenen **Zelda**-Abenteuer zeitlich miteinander verwoben sind, bei welchem Teil alles angefangen hat und an welchem Punkt sich die Geschichte in unterschiedliche Richtungen entwickelte. Begann alles mit dem ersten **Legend of Zelda** auf dem NES? Oder stellte doch **Ocarina of Time** die Weichen für eine der erfolgreichsten Serien der Videospielgeschichte? Lange Zeit hielt sich Nintendo hier mit Informationen sehr bedeckt, doch damit ist nun Schluss. Im genau 274 Seiten starken Kompendium **Hyrule Historia** werden alle Spiele in chronologischer Reihenfolge aufgelistet und es wird erklärt, wie genau es zu welchen Ereignissen kam. Ihr werdet also einen Überblick darüber bekommen, wann welcher Link und wann welche Prinzessin Zelda sich aufmachten, das Schicksal ihrer Welt nachträglich zu beeinflussen. Abgerundet wird das Buch mit einer Vielzahl von Artworks und Konzeptzeichnungen, die es vorher noch nie zu sehen gab. Außerdem bekommt ihr den offiziellen Manga von **Skyward Swords** obendrauf, welcher von Akira Himekawa gezeichnet wurde, die schon einen Großteil der anderen **Zelda**-Games in Manga-Form zu Papier brachte. Nintendo hat nun auch vor, das zunächst nur für den japanischen Markt gedachte **Hyrule Historia** in den USA und Europa zu veröffentlichen – auf Englisch. Angepeilt wird das kommende Frühjahr. Die Macher weisen jedoch darauf hin, dass gewisse Teile des Buchs mit künftigen **Zelda**-Titeln an Gültigkeit verlieren könnten. Das ist leider auch schon beim großen Kompendium zu **Resident Evil** der Fall gewesen. ■

TOPS & FLOPS

⬆ ENDLICH KOMMEN DIE MEGA-HITS!

Anscheinend gab es bei der Silvester-Feier im Hause Nintendo einen großen Vorsatz: „2013 bringen wir die Wii-U-Megahits!“ Denn bereits im Januar kündigte Big-N mit **Zelda**, **Mario**, **Shin Megami Tensei X Fire Emblem**, dem neuen Garn-**Yoshi** sowie dem beeindruckenden **Projekt X** einige absolute Hämmer an. Wenn das so weitergeht, wird 2013 zum Jubel-Jahr!

⬆ PATCH FÜR TRINE 2

Das bildschöne und ideenreiche Download-Spiel **Trine 2** ist richtig gut. Umso ärgerlicher war das etwas zu helle Bild des Spiels sowie mangelnder Support für den Pro-Controller. Die Schwächen wurden jetzt mit einem Patch behoben. Obendrein gibt es nun auch die Möglichkeit, sich per Headset oder Gamepad mit Online-Mitspielern zu unterhalten.

⬆⬇ NEUE KONSOLEN

Wenn ihr diese Zeilen lest, sollte der Nachfolger von Sonys PS3 bereits angekündigt sein und noch vor der Spielemesse E3 im Juni dürfte Microsoft eine neue Xbox zeigen. Beide Konsolen kommen wohl Ende 2013 in die Läden. Auch wenn das Konkurrenz für Nintendo bedeutet, freuen wir uns darüber. Denn das gute alte Sprichwort „Konkurrenz belebt das Geschäft“ trifft auch hier voll zu!

⬇ VC-RUCKEL-ÄRGER

Vor der Ära der HD-Glotzen gab es einen großen Unterschied zwischen europäischen Fernsehern und denen im Rest der Welt: In Europa liefen die alten Röhrenglotzen – und somit auch die daran angeschlossenen Spiele – mit 50 Bildern pro Sekunde, im Rest der Welt mit 60. Ergebnis: EU-Retro-Spiele laufen langsamer. Doch müssen sie es auch als Virtual-Console-Version für Wii U tun? Die gibt es für EU-Kunden nur als langsame 50-Hz-Variante. Bäh!

⬆ 3DS-RESI IN HD!

3DS-Besitzer schätzen das vor etwa einem Jahr erschienene **Resident Evil: Revelations** für seine tolle Atmosphäre und hübsche Optik. Nun kündigte Capcom an, den Titel auf PC, PS3, Xbox 360 und auch Wii U zu portieren – mit verbesserter Grafik, neuem Beleuchtungssystem und einer überarbeiteten Soundkulisse. Zudem gibt es auch einen neuen Gegnertyp, einen neuen Schwierigkeitsgrad sowie weitere Detailverbesserungen.

PROJECT X-ZONE

3DS Der abgefahrene Crossover-Titel kommt endlich euch zu uns!

Hinter der Bezeichnung **Project X-Zone** steht kein ultrageheimes Waffenprojekt der USA, sondern eine der bislang größten Kollaborationen von Videospiel-Franchises, die es in der Branche je gegeben hat. In dem Crossover-RPG, das als geistiger Nachfolger von **Namco X Capcom** zu werten ist, treten viele Charaktere verschiedenster Serien gegeneinander an. Die Spielwelt wird in einer isometrischen Ansicht à la **Disgaea** erforscht. Kommt es allerdings zum Kampf, wechselt das Geschehen in eine Beat-’em-Up-Perspektive. Mit unterschiedlichen Richtungseingaben und dem Herbeirufen eures Support-Charakters verteilt ihr nun rundenbasiert Combo-Angriffe, bis der Gegner klein beigibt. ■

Marco meint:

*„Damit hat wohl keiner gerechnet: Katsuhiro Harada selbst hat sich für einen weltweiten Release von **Project X-Zone** stark gemacht. Und sein Engagement trägt glücklicherweise Früchte, denn das Game vereint eine Vielzahl von bekannten Charakteren wie auch Underdogs in einem Spiel. Da wird es wahnsinnig schwer werden, sich auf ein festes Team zu einigen.“*

SKANDAL: DER KRAUS IST RAUS!

Team Kinderwagen und Marketing statt Mario Kart – die neuen Wege des Christoph K.

Jahrelang hat Christoph die N-ZONE mitgeprägt, doch mit dieser Ausgabe müssen wir unserem wandelnden Nintendo-Lexikon leider Lebewohl sagen. Seit der Ausgabe 103 vom November 2005 war Christoph mit an Bord – ganz klassisch absolvierte er zuerst ein Praktikum im Computec-Verlag, bevor er nach kurzer freier Mitarbeiterschaft ein Volontariat ablegte und schließlich fünf Jahre lang als Redakteur im Dienste der Nintendo-Fans war. Bei unseren Lesern genießt Christoph ein hohes Ansehen, nahm er sich doch die Anliegen der Community stets zu Herzen und suchte die Nähe zu den Nintendo-Fans. Viele von euch kennen ihn wahrscheinlich nicht nur aus dem Heft, sondern von Messen, Events sowie Fan- und Lesertreffen.

Wie es das Schicksal so wollte, eröffnete sich dem werdenden Vater kürzlich eine neue berufliche Perspektive in seiner alten Heimat, sodass er der N-ZONE schweren Herzens den Rücken kehrte und nun mit seiner Familie wieder auf dem Land anstatt in der Großstadt lebt. Das Team wird Christoph vermissen, seinen einzigartigen Humor, seine Retro-Reportagen, seine mit Ironie gespickten News und natürlich seine köstlichen Mettbrote, mit denen er seine Kollegen regelmäßig verköstigte. Jetzt heißt es Daumen drücken, dass Christoph die N-ZONE und das Schreiben so sehr fehlen werden, dass er in ein paar Monaten als freier Mitarbeiter zurückkehren wird, wenn er sich erst einmal an seinen neuen Beruf und sein neues Leben gewöhnt hat. An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön des gesamten N-ZONE-Teams an Christoph für die tollen Jahre!

FIRE EMBLEM: AWAKENING

3DS Nintendos kleine Marke ganz groß!

Bis zum April dieses Jahres müssen wir uns noch gedulden, dann veröffentlicht Nintendo endlich auch hierzulande den neuesten Ableger der Strategie-Reihe auf dem 3DS. Im fernen Japan ist das Spiel seit mittlerweile fast einem Jahr erhältlich, in den USA seit wenigen Wochen. Womit allerdings die wenigsten gerechnet haben, sind die Traumwertungen, die das Spiel in den USA einheimsen konnte: Es hagelte zahlreiche Wertungen um die 90 Prozent für **Awakening**, die Presse überschüttet das Spiel haufenweise mit Lob. Damit spielt das neue **Fire Emblem** in einer Liga mit den besten Games für den 3DS, beispielsweise mit dem Meisterwerk **Zelda: Ocarina of Time 3D** oder dem grandiosen **Super Mario 3D Land**. Weitere Details zu dieser Rundenstrategie-Perle des Entwicklers Intelligent Systems findet ihr im Vorschaubericht in der vorherigen Ausgabe der N-ZONE (02/2013) und in Kürze in einem ausführlichen Test.

Zeitlos genial: Das rundenbasierte Gameplay und die spannende Story bescheren dem neuesten Teil Bestwertungen.

Für alle, die mehrgleisig fahren.

GAMES AKTUELL

Alle Systeme in einem Heft

++ DAS MULTIFORMAT-HEFT ++ MIT UND OHNE DVD ++ WWW.GAMESAKTUELL.DE ++ ALLE SYSTEME ++

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

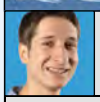
1 SUPER MARIO (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN/RENNSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Keine Screenshots, keine Artworks, keine Detailinfos – und trotzdem erobert Mario dank der Ankündigung von **Mario Kart** und **Super Mario** für die Wii U in Windeseile die Spitzenposition der Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leserschaft. Bis zum Juni werden wir uns wohl noch gedulden müssen, doch dann werden wir vor Ort auf der E3-Messe in Los Angeles erste Eindrücke von den beiden Titeln sammeln. Genau solche Spiele hat die Wii U gebraucht! Danke, Nintendo.

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD (Wii U)



Na endlich: Das erste **Zelda** für die Wii U ist offiziell angekündigt und sogleich das begehrteste Spiel der Redaktion!

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

3 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Next Level Games	TERMIN	März 2013

3. PIKMIN 3 (Wii U)

4 ▲		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2. Quartal 2013

4. POKEMON X & Y (3DS)

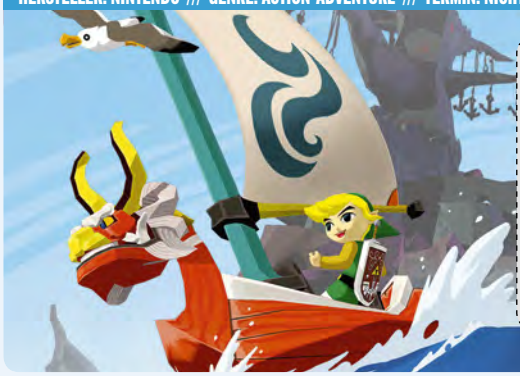
Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	GameFreak	TERMIN	Oktober 2013

5. XENOBLADE 2 (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Monolith Soft	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

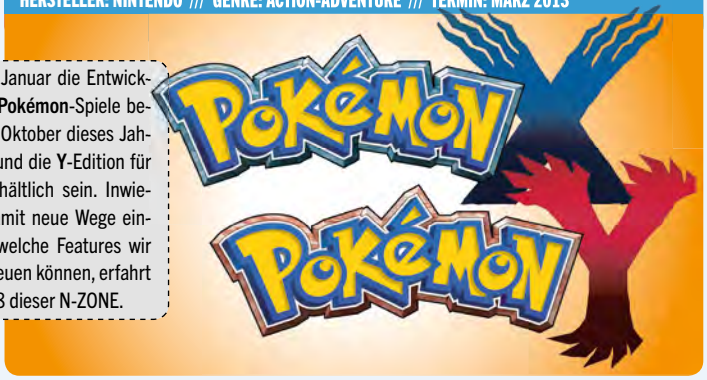
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT



Was für eine Überraschung: Nintendo kündigte aus dem Nichts ein HD-Remake des GameCube-Hits **Wind Waker** an, woraufhin Link in der Gunst unserer Leser in nur wenigen Tagen bis auf den zweiten Rang der Most-Wanted-Charts nach oben kletterte. Erste Infos zu **The Legend of Zelda: Wind Waker** findet ihr in der euch vorliegenden N-ZONE ab der Seite 22.

3 POKÉMON (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: MÄRZ 2013



Nintendo gab im Januar die Entwicklung zweier 3DS-**Pokémon**-Spiele bekannt, bereits ab Oktober dieses Jahres sollen die **X**- und die **Y**-Edition für den Handheld erhältlich sein. Inwiefern die Reihe damit neue Wege einschlägt und auf welche Features wir uns jetzt schon freuen können, erfahrt ihr ab der Seite 38 dieser N-ZONE.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

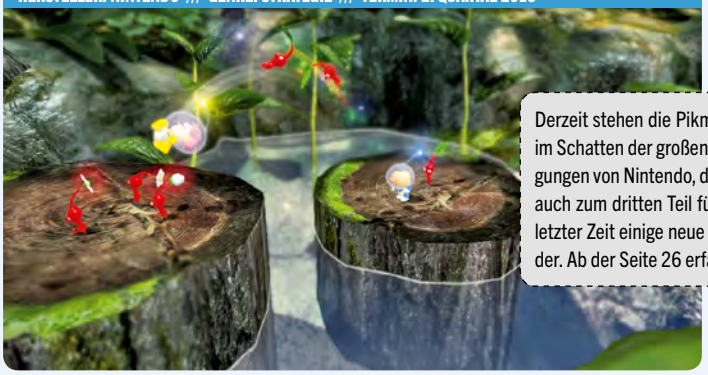
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 PIKMIN 3 (Wii U)

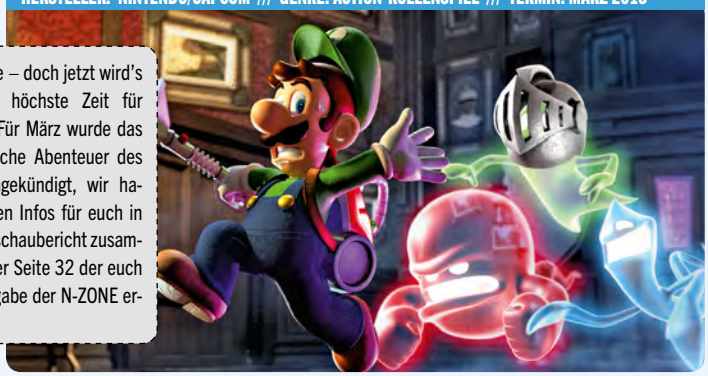
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE /// TERMIN: 2. QUARTAL 2013



Derzeit stehen die Pikmin zwar noch im Schatten der großen Neuankündigungen von Nintendo, dennoch gab's auch zum dritten Teil für die Wii U in letzter Zeit einige neue Infos und Bilder. Ab der Seite 26 erfahrt ihr mehr!

5 LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO/CAPCOM /// GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL /// TERMIN: MÄRZ 2013



Besser spät als nie – doch jetzt wird's langsam wirklich höchste Zeit für **Luigi's Mansion**! Für März wurde das zweite gespenstische Abenteuer des Mario-Bruders angekündigt, wir haben die wichtigsten Infos für euch in einem großen Vorschaubericht zusammengefasst. Ab der Seite 32 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE erfahrt ihr mehr!

6 LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: MÄRZ 2013

Mittlerweile wurde der Termin des **Lego**-Spektakels für den März bekanntgegeben – bis dahin müssen wir uns also noch mit der Verbrecherjagd in Lego City gedulden. Davon, dass Nintendo mit diesem Game ein ganz heißes Eisen im Feuer hat, konnten wir uns bereits im Rahmen einer ausführlichen Anspielsession überzeugen. Den passenden Vorschaubericht dazu findet ihr in der Ausgabe 02/13 der N-ZONE.

7 MONSTER HUNTER 3 ULT.

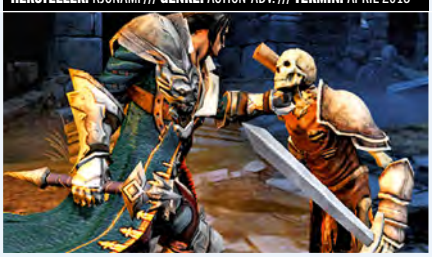
HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** RPG /// **TERMIN:** MÄRZ 2013

8 FIRE EMBLEM (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE /// **TERMIN:** APRIL 2013

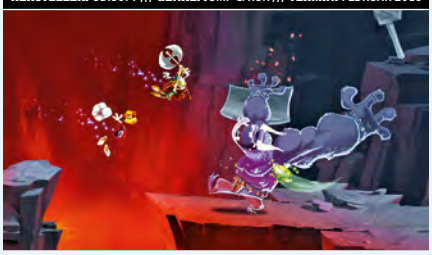
9 CASTLEVANIA (3DS)

HERSTELLER: KJONAMI /// **GENRE:** ACTION-ADV. /// **TERMIN:** APRIL 2013



10 RAYMAN LEGENDS (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** FEBRUAR 2013



Wii U: DER MARKEN-CHECK

Text | Christoph Kraus

Welche Serien könnten den Sprung auf die neue Nintendo-Konsole schaffen? Und welche nicht?

Ob **God of War**, **Crysis**, das neue **Tomb Raider** oder das nächste **Grand Theft Auto**: Es gibt viele gute Gründe, nicht nur Nintendo-Konsolen im Haus zu haben, sondern gelegentlich auch mal „fremdzuzocken“. Einige HD-Hits – etwa **Aliens: Colonial Marines** oder **Need for Speed: Most Wanted** – sind zwar bereits für die Wii U angekündigt, doch andere populäre Reihen werden mit großer Wahrscheinlichkeit niemals für die Wii U erhältlich sein. Wir haben uns ins Zeug gelegt, um euch zu zahlreichen angesagten Marken eine fundierte Einschätzung zu liefern und euch folgende beiden Fragen zu beantworten: Welches Spiel hat überhaupt eine Chance, jemals auf der Nintendo-Wunderkonsole veröffentlicht zu werden? Und bei welchem ist jegliches Hoffen vergeblich? Auf den folgenden vier Seiten erfahrt ihr es!

GRAND THEFT AUTO

Nachdem die **Grand Theft Auto**-Serie bereits auf dem Game Boy Color und Game Boy Advance heimisch war, setzte Take Two das Gangster-Epos vor vier Jahren auch für den Nintendo DS um. Doch das Action-Adventure mit dem Untertitel **Chinatown Wars** konnte die hohen Erwartungen in puncto Verkaufserlöse bei Weitem nicht erfüllen. Das Spiel floppte kolossal und gilt heute als eine der größten Enttäuschungen in der Geschichte des **GTA**-Herstellers. Aus unserer Sicht ist es daher unwahrscheinlich, dass Niko Bellic, Carl Johnson oder weitere Darsteller in naher Zukunft die Wii U beehren, aber zumindest ist es nicht ganz unmöglich – das haben uns die drei bislang veröffentlichten Episoden für frühere Nintendo-Mobilkonsolen gelehrt.

BOSS: TAKE TWO
IDEENLIEFERANT: ROCKSTAR GAMES
ALTERNATIVE: LEGO CITY: UNDERCOVER

HALO

Wusstet ihr schon, dass es einst einen Prototyp von **Halo DS** gab? Ja, tatsächlich: Die preisgekrönte, erfolgsverwöhnte und weltbekannte Ego-Shooter-Reihe sollte vor einem halben Jahrzehnt auch den Nintendo DS erreichen. Im Netz sind sogar Spielszenen aufgetaucht, die zeigen, wie der Master Chief über Wüsten- und Wiesenflächen läuft und dabei seine Widersacher aus dem Weg räumt. Doch **Halo DS** kam nie in den Handel, weil sich niemand fand, der das Spiel herauszubringen bereit war. Vermutlich wollte auch Microsoft verhindern, dass eine Reihe, die so eng mit der Marke „Xbox“ in Verbindung gebracht wird, auf einem fremden System ein Zuhause findet. Eine verständliche Entscheidung! Die Wahrscheinlichkeit dafür, dass ein Ableger der **Halo**-Reihe jemals auf die Wii U kommt, ist praktisch gleich null.

BOSS: MICROSOFT
IDEENLIEFERANT: BUNGIE, 343 INDUSTRIES
ALTERNATIVE: CALL OF DUTY: BLACK OPS II

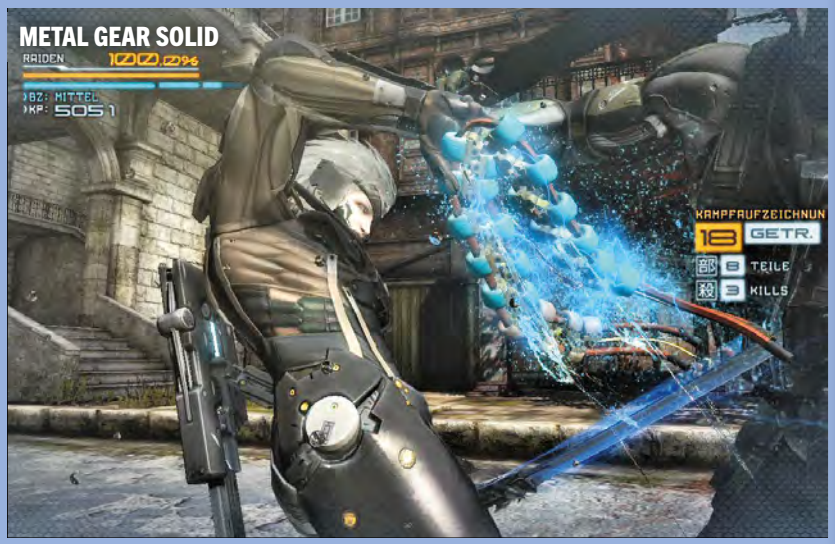
METAL GEAR SOLID

Dass sich Nintendo und Konami gut verstehen, das haben in letzter Zeit zwei Dinge gezeigt. Erstens: Serienveteran Solid Snake durfte vor knapp fünf Jahren überraschend eine Gastrolle im Kultprügler **Super Smash Bros. Brawl** übernehmen. Dieses Privileg wurde bislang lediglich **Sonic the Hedgehog** eingeräumt. Zweitens: Die GameCube-Neuauflage von **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** kam hierzulande nicht (wie bei den übrigen Teilen) über Konami in den Handel, sondern über Nintendo. Die japanischen Branchengiganten scheinen sich also bestens zu verstehen. Vor diesem Hintergrund würde es uns nicht wundern, wenn möglicherweise das Spin-off **Ground Zeroes** auch für die Wii U käme. Bei einem anderen Titel gibt es indes schlechte Nachrichten vom Entwickler selbst: **Metal Gear Solid Rising: Revengeance** erscheint nur für PlayStation 3 und Xbox 360.

BOSS: KONAMI
IDEENLIEFERANT: KOJIMA PRODUCTIONS
ALTERNATIVE: BAYONETTA 2 (KOMMT 2013)

GRAND THEFT AUTO

Der neueste Ableger der **GTA**-Reihe für Xbox 360 und PlayStation 3 sieht auf den bisher veröffentlichten Bildern und Trailern einfach nur fantastisch aus. Im Frühjahr dieses Jahres soll Teil 5 erscheinen.



Im neuesten **Metal Gear**-Ableger, der auf der PS3 und Xbox 360 bereits im Februar veröffentlicht wird, feiert der aus dem zweiten Teil namens **Twin Snakes** bekannte Raiden sein actionreiches Comeback.

Diese Serie dürfte niemals auf die Wii U kommen. Hier gilt: „Sag niemals nie!“ Die Chancen für eine Wii-U-Fassung stehen sehr gut.

BANJO-KAZOOIE

Manch einer erinnert sich möglicherweise noch an **Banjo-Kazooie: Gruntys Rache** – ein Jump & Run aus der Vogelperspektive für den Game Boy Advance, das aufgrund der unübersichtlichen Sprungeinlagen im Test aber nur mittelprächtige Wertungen einheimste. Das Pikante daran: Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung gehörte Rare bereits zu Microsoft. Auch die verrückte Simulation **Viva Piñata** – herausgekommen im September 2008 – ist nicht nur auf der Xbox 360 zu Hause, sondern auch auf dem DS. Microsoft erhoffte sich dadurch, andere Zielgruppen (in diesem Fall jüngere Spieler) für die Reihe zu begeistern, was aber nicht ganz gelang. **Banjo-Kazooie** könnte also theoretisch auch für die Wii U kommen – wir glauben aber eher nicht dran, da der letzte Ableger mit dem Untertitel **Schraube locker** die Erwartungen nicht mal im Ansatz erfüllen konnte. Lag's an der falschen Konsole?

BOSS: MICROSOFT

IDEENLIEFERANT: RARE

ALTERNATIVE: NEW SUPER MARIO BROS. U

GRAN TURISMO

Gran Turismo wird wohl nie für andere Spielkonsolen auf den Markt kommen – außer die von Sony. Der Grund ist so banal wie einleuchtend: Für Sony ist **Gran Turismo** nicht nur ein Prestigeträger, sondern auch eine teure Investition: Die Entwicklung eines neuen Serienablegers verschlingt gut und gerne fünf Jahre. Man darf davon ausgehen, dass am sechsten Teil ähnlich lange gewerkelt wird. Klar, dass sich Sony nicht selbst das Geschäft kaputtmacht, indem der Japan-Gigant seinen Image-Titel auch für andere Systeme herausbringt. Dieses Argument trifft auch auf andere Serien zu, etwa **Ratchet & Clank**, **Uncharted**, **SingStar**, **MotorStorm**, **God of War** und **LittleBigPlanet**.

BOSS: SONY

IDEENLIEFERANT: POLYPHONY DIGITAL

ALTERNATIVE: PROJECT CARS (ENDE 2013)

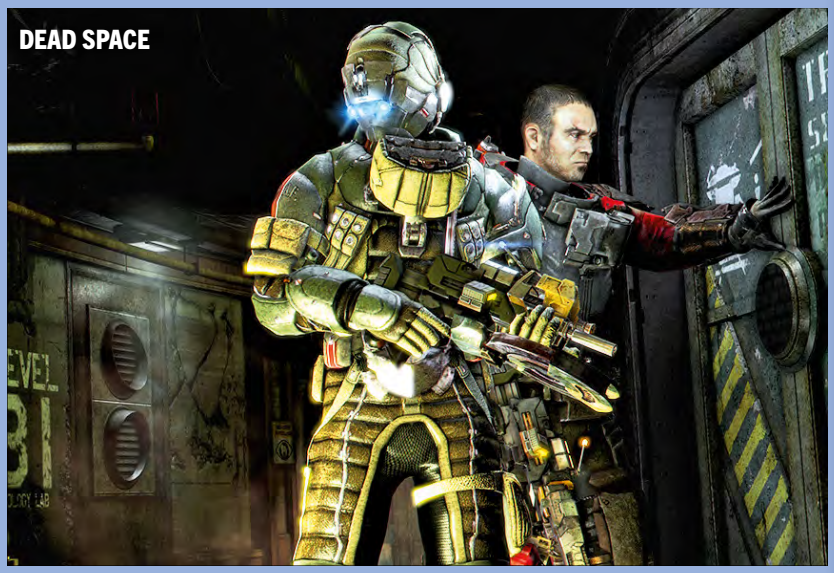
DEAD SPACE

Niemand darf behaupten, dass es Electronic Arts nicht zumindest versucht hat: Immerhin hat der Branchengigant im Herbst 2009 **Dead Space: Extraction** veröffentlicht – einen Rail-Shooter, der im Kosmos des EA-Action-Krawalls spielt und dabei auf ein stark vereinfachtes Gameplay setzt. Doch trotz guter Wertungen in der Fachpresse blieb das Wii-Spektakel weit hinter den kommerziellen Erwartungen zurück. Selbst hartgesottene **Dead Space**-Fans zockten lieber die Originalteile für PlayStation 3 und Xbox 360. Doch Nintendo-Konsolenbesitzer sollten die Hoffnung ablegen: Steve Papoutsis, Boss von Visceral Games, machte jüngst in einem Interview klar: „Kein **Dead Space 3** für die Wii U!"

BOSS: ELECTRONIC ARTS

IDEENLIEFERANT: VISCERAL GAMES

ALTERNATIVE: ALIENS: COLONIAL MARINES (KOMMT AM 16. FEBRUAR 2013)



So gruselig kann das Weltall sein! Leider schafft es der neueste Teil der Horror-Reihe, der im Februar dieses Jahres für die Xbox 360 und PlayStation 3 erscheint, nicht auf die Wii U.

Edle Optik, eine klasse Fahrphysik, unzählige Einstellungsmöglichkeiten und Hunderte lizenzierter Fahrzeuge – dafür steht Sonys Edel-Rennspielmarke. Für die Wii U gibt es derzeit leider keinen Racer dieser Machart.

CRYSIS

Die Wii U ist nicht gerade für einen bombastischen Nachschub an Ego-Shootern bekannt: Außer **Call of Duty: Black Ops II** ist momentan kein weiterer Genrevertreter mehr in Aussicht. Da trifft es Nintendo gleich umso härter, dass Cevat Yerli, der Studioleiter von Crytek, eine Wii-U-Umsetzung von **Crysis 3** kategorisch abgelehnt hat. Er sagte wörtlich: „Wir führten zwar Gespräche mit Nintendo und (Markeninhaber) Electronic Arts, doch unterm Strich kamen alle zum Ergebnis, dass sich ein solches Projekt wirtschaftlich nicht lohnt. Das ist eine rein geschäftliche Entscheidung. Ich hätte es gerne auf Wii U gesehen. Aber was ich gerne sehen würde und was letztendlich gemacht wird, sind zwei verschiedene Paar Schuhe. Ich könnte dafür sorgen, aber irgendjemand muss es auch verkaufen, oder?“

BOSS: ELECTRONIC ARTS

IDEENLIEFERANT: CRYTEK

ALTERNATIVE: CALL OF DUTY: BLACK OPS II

WORLD OF WARCRAFT

Einige von euch erinnern sich möglicherweise noch an das Gerücht, das vor einigen Monaten im Netz die Runde machte: Demnach hätten **World of Warcraft** sowie bekannte Ego-Shooter-Marken zum Konsolenstart der Wii U auf den Markt kommen sollen. Rasend schnell hat sich die Meldung auf Blogs, in Fan-Foren und Webseiten verbreitet, doch schon bald hat sie sich als Ente herausgestellt. Was lernen wir daraus? Glaubt nicht jeden Mist, der im Internet verzapft wird, sondern überprüft den jeweiligen Wahrheitsgehalt. Dass **World of Warcraft** niemals auf die Wii U kommen wird, sagt einem schon der gesunde Menschenverstand: Die Reihe ist traditionell an ein Abo-Modell und an eine sehr treue PC-Spielergemeinde geknüpft, die es so auf der Wii U nicht gibt. Das Zockerverhalten beider Gruppen ist viel zu unterschiedlich, als dass **WoW** auf einer Konsole möglich wäre.

BOSS: ACTIVISION BLIZZARD

IDEENLIEFERANT: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ALTERNATIVE: MONSTER HUNTER (MÄRZ 2013)

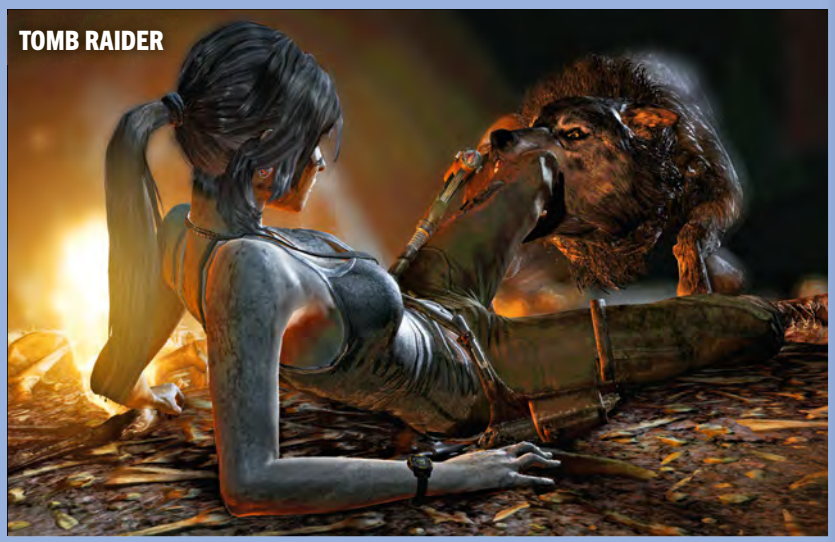
TOMB RAIDER

Zuerst die schlechte Nachricht: Das kommende **Tomb Raider** wird nicht für die Wii U auf den Markt kommen. Meagan Marie, Community & Communication Manager bei Crystal Dynamics, hat sich in einem Interview wie folgt geäußert: „**Tomb Raider** ist nur für Xbox 360, PlayStation 3 und PC in Entwicklung. Keine Wii-U-Version diesmal!“ Doch das bedeutet im Umkehrschluss, dass künftige Serienteile durchaus auf der Wii U erscheinen könnten. Schließlich erinnern wir uns: Schon die Episoden **Anniversary** und **Underworld** kamen für die Wii heraus, außerdem hat der damalige Hersteller Eidos fleißig **Tomb Raider**-Ableger für den Game Boy Advance veröffentlicht. Es ist also gut möglich, dass der übernächste Serienteil (bei gewissem Erfolg des bald kommenden Spiels) für die Wii U erscheint. Selbiges gilt auch für die **Hitman**-Reihe.

BOSS: SQUARE ENIX

IDEENLIEFERANT: CRYSTAL DYNAMICS

ALTERNATIVE: BAYONETTA 2 (KOMMT 2013)



Das nächste **Tomb Raider** ist leider nur für die Xbox 360 und die PlayStation 3 angekündigt. Bleibt zu hoffen, dass Lara mit dem übernächsten Teil – sofern dieser erscheint – ein Comeback auf der Wii U feiern wird.

Keine Chance für **WoW**! Dass das größte und beliebteste (kostenpflichtige) Online-Rollenspiel je für eine Nintendo-Konsole erscheinen wird, kann mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ausgeschlossen werden.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2013

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen aus der Nintendo-Direct-Episode vom 23. Januar 2013, in deren Rahmen **The Wind Waker HD** offiziell vorgestellt wurde. Ob das fertige Spiel tatsächlich genau so aussehen wird, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD

Text | Lukas Schmid

Einer der umstrittensten Zelda-Ableger erlebt auf Wii U seinen zweiten Frühling: In moderner HD-Grafik segelt Protagonist Link erneut über die weite, raue See von The Wind Waker.

Inselkoller: Die bisher veröffentlichten Screenshots zeigen leider ausschließlich Szenen von der Insel Port Monee. Sehr hübsch, aber wir wollen mehr!

Umzug: Diese Dame im Hintergrund trafen wir im Original nicht auf der Insel Port Monee, wie hier auf dem Bild, sondern auf Links Heimatinsel an.

Aussicht: Das Wasser im Hintergrund weist einige dunkle Flecken auf, die wie Korallenbänke aussehen. Im Original gab es diese noch nicht.

Der Wind füllt das Segel eures kleinen, rot gefärbten Holznachens. Einige hungrige Möwen flattern, wild kreischend, über eurem Kopf und verlangen nach Fütterung. In der Ferne ragt majestätisch der schwarze Umriss eines riesigen Berges vom Festland über das Meer. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel, dicke Regentropfen klatschen auf eure Mütze. Einen Sekundenbruchteil später taucht ein riesiger Kraken aus der Düsternis der See unter euch empor und zieht euch mitsamt eurem kleinen Boot immer tiefer in die Tiefe. Hektisch langt ihr nach eurem Bogen und feuert einige Pfeile auf die mannigfachen Augen des gewaltigen Ungetüms. Nach einigen gezielten Treffern verschwindet das Monster wieder in den Tiefen, aus denen es gekommen ist. Ihr hisst erneut euer Segel und reist weiter durch die abenteuerlichen Gewässer von **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.

Ein alter Bekannter

Jeder, der das Cel-Shading-Abenteuer bereits 2003 auf dem GameCube erlebt hat, dürfte sich an solche Erlebnisse wie das eben beschriebene noch gut erinnern. Doch nicht nur alte Hasen, sondern auch jüngere Spieler, die das Meeresabenteuer des Zipfelmützenträgers Link bisher noch nicht gespielt haben, können ab Herbst 2013 gegen Meeresmonster und andere Ungetüme aller Art in den Kampf ziehen. Nintendo veröffentlicht mit **The Wind Waker HD** nämlich ein Remake des Spieleklassikers für die Wii U.

Des Seemanns neue Kleider

Bisher existiert noch nicht allzu viel Material zum HD-Remake des Action-Adventures. Im Rahmen einer Nintendo-Direct-Päsentation im Internet veröffentlichte Nintendo-Präsident Satoru Iwata lediglich eine Handvoll Screenshots aus dem Spiel. Das bisher Gezeigte sieht aber bereits ausgesprochen vielversprechend aus. Anders als bei vergleichbaren HD-Remakes auf Playstation 3 und XBox 360 hat man sich bei **The Wind Waker** nicht darauf beschränkt, einfach ein paar Texturen nach oben zu skalieren. Stattdessen wirkt die Neuauflage im direkten Vergleich mit dem Original so, als hätte man sämtliche Gebäude, Landschaften und Figurenmodelle komplett neu programmiert. Das Spiel strotzt auf den gezeigten Bildern nur so vor scharfen Texturen, liebenswerten Details und gelungenen Lichteffekten. Von den verwaschenen GameCube-Ursprüngen des Titels ist kaum noch etwas zu erkennen, stattdessen wirkt **The Wind Waker HD** beinahe wie ein komplett neues Wii-U-Spiel.

Ab ins Miiverse!

Neben diesen offensichtlichen Neuerungen gab Nintendo aber

SCHÖNER DENN JE ZUVOR!

Anhand einiger Bilder zeigte Nintendo bei der Präsentation von The Legend of Zelda: Wind Waker HD die Unterschiede zwischen der niedrig aufgelösten GameCube-Grafik des Spiels und der neuen HD-Präsentation auf. Wir präsentieren euch drei dieser Vergleichsbilder, die Lust auf das HD-Remake machen.

GCN: Auf dem großen Platz in der Stadt Port Monee existieren auf dem GameCube noch nicht allzu viele Details.

Wii U: Auf der Wii U sprießt auf demselben Platz mehr Grün. Zudem werfen die Objekte jetzt Schatten und die Gebäude weisen mehr Details auf.

Wii U: Derselbe Blick auf der Wii U offenbart hübsche Texturen, kräftigere Farben sowie eine etwas überarbeitete Gestaltung der Gebäude.

GCN: Der Blick vom Strand auf die Häuser von Port Monee ist hübsch, die verwaschenen Texturen wirken aber nicht mehr zeitgemäß.

Wii U: In der Neuauflage gibt es einen dynamischen Wechsel von Licht und Schatten. Auch der bewölkte Himmel wirkt nun ungleich natürlicher.

GCN: Das Spiel von Licht und Schatten spielt auf dem GameCube keine Rolle, wie man an diesem Blick vom Bombenladen aus erkennt.

Ahoi: Dieses Piratenschiff spielt im Laufe der Handlung eine ziemlich wichtige Rolle. Auf ihm bricht Held Link außerdem zu Beginn in sein Abenteuer auf.

Sturkopf: Piraten-Kapitänin Tetra gibt sich meistens sehr bärbeißig, hat aber in Wahrheit ein gutes Herz und unterstützt Link tatkräftig auf seiner Reise.

noch einige weitere Anpassungen für das HD-Remake bekannt. So wird es möglich sein, das Spiel komplett auf dem GamePad zu spielen. Ebenfalls geplant ist eine Einbindung des Miiverse, sodass ihr eure Spielerfahrung mit anderen **Zelda**-Fans auf der ganzen Welt teilen könnt. Etwas ominös und unklar mutet die Ankündigung an, dass man die generelle Spielerfahrung verbessern möchte. Wir schätzen, dass damit einige Anpassungen der Steuerung und die Einbindung des Touchscreens zur Item-Verwaltung und Darstellung der Seekarte, wenn man auf dem Fernseher spielt, gemeint sind. Es ist natürlich auch möglich, dass die Entwickler völlig neue Inhalte in das Abenteuer integrieren. Da dies allerdings schon bei **Ocarina of Time 3D** für den 3DS nicht der Fall war, halten wir diese Möglichkeit für eher unwahrscheinlich. Gut möglich ist jedoch ein optionaler, härterer Schwierigkeitsgrad, um dem ziemlich einfachen Abenteuer etwas zusätzlichen Pep zu verleihen.

Waterworld

Nichts ändern wird sich mit großer Wahrscheinlichkeit am Gameplay von **The Wind Waker**. Wie im Original verbindet das Spiel das klassische Zelda-Gameplay – Items finden, Dungeons erforschen, Bosse besiegen und Nebenaufgaben erledigen – mit Bootsreisen auf dem gigantischen Ozean, der als Oberwelt dient und nur von einzelnen, kleinen Inseln durchbrochen wird. Wem diese Seereisen schon damals zu langweilig waren, wird wohl auch in der Neuauflage keinen Gefallen daran finden. Dasselbe gilt für die bunte Comicgrafik des Spiels, die ohne Frage Geschmackssache ist und **Zelda**-Fans seit jeher in zwei Lager von Fans und Verächtern spaltet.

Geschwisterliebe

Die Geschichte dreht sich heute wie damals um Protagonist Links Suche nach seiner vermissten Schwester Aril, die von einem riesigen, bösartigen Vogel entführt wurde. Schon bald stellt sich jedoch heraus, dass auf seiner Reise zur verwunschenen Bastion am anderen Ende des Ozeans, wo Aril gefangen gehalten wird, viel mehr auf dem Spiel steht als nur die familiäre Einheit. Mehr sei an dieser Stelle im Moment nicht verraten, um Erstspielern nicht die Freude an der wendungsreichen Handlung zu nehmen. Diese sollten, ebenso wie Kritiker der ersten Stunde, dem liebenswerten und abwechslungsreichen Abenteuer unbedingt eine Chance geben. ■

Kletterei: Mithilfe dieser Leiter gelangt ihr zu einer geheimen Nische hinter dem Windrad. Was sich dort befindet? Das müsst ihr selbst herausfinden!

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Ich zähle die Tage bis zum Release!“

Die Meinungen über **The Legend of Zelda: The Wind Waker** sind bis zum heutigen Tage gespalten – selbst in Kreisen eingefleischter Fans der Nintendo-Reihe. Noch immer gibt es zahlreiche Spieler, die sich mit dem bunten Grafikstil des Spiels einfach nicht anfreunden können. Ich aber gehöre zur Fraktion jener, die sich anno 2003 auf das Comic-Abenteuer eingelassen haben und sich richtig darauf freuen, schon bald noch einmal im roten Leuenkönig über das Meer segeln zu können. Abseits aller Grafikstreitereien können Fans sich aber auf jeden Fall auf gewohnt gutes Action-Adventure-Gameplay sowie eine der wendungsreichsten und interessantesten Geschichten der **Zelda**-Reihe freuen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Strategie | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 2. Quartal 2013

PIKMIN 3

SCREEN-INFO
Alle Bilder stammen von Nintendo und sind im Foto-Modus des Spiels entstanden.

Text | Sebastian Stange

Foto-Modus, fliegende Pikmin, finstere Höhlen und fiese Feuerspucker – Nintendo verrät neue Details zum bezaubernden Wuselabenteuer!

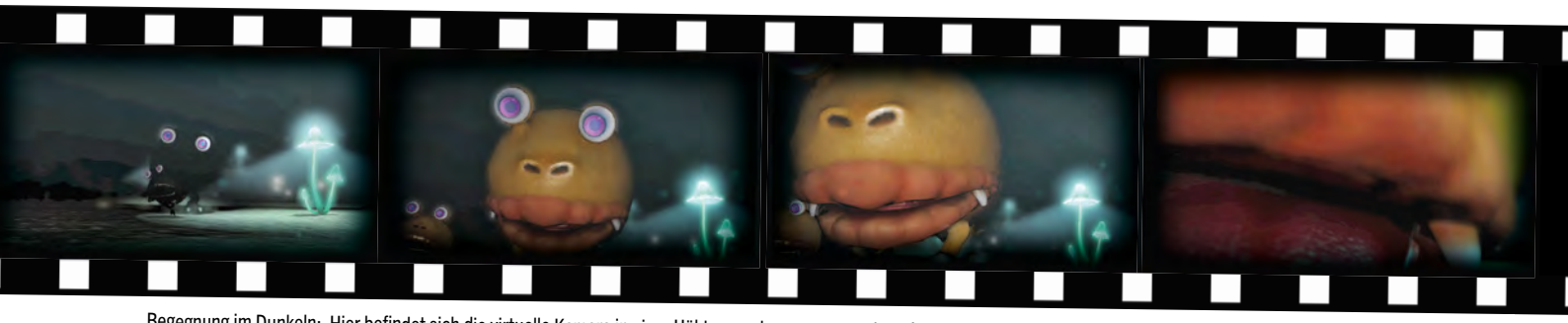
Große Neuigkeiten zum dritten Teil des putzigen Wuselabenteuers gibt es leider nicht zu verkünden, dafür aber spannende Kleinigkeiten. Denn im Rahmen der Nintendo-Direct-Präsentation im Januar zeigte uns Nintendo ein paar hübsche, frische Spieleindrücke von **Pikmin 3**. Wir erinnern uns: Bereits im Juni des vergangenen Jahres wurde das neue **Pikmin** erstmals öffentlich vorgestellt und wir konnten es sogar spielen. Mit den neuen Stein-Pikmin, detailreicher HD-Optik und einer griffigen Steuerung mittels Wii-FB plus Nunchuk machte der Titel damals schon eine richtig gute Figur. Das Spielgefühl war klassisch, wirkte aber aufgrund der neuen Grafik viel spektakulärer und aufregender. Eine Frage blieb aber: Wie genau würde die Steuerung mittels Wii U GamePad ausfallen? Denn das einzige GamePad-Feature, das uns gezeigt wurde, war eine Kartenfunktion. Der Touchscreen zeigt also eine Übersicht des Levels und erlaubt außerdem das Vor- und Zurückspulen bei Replay-Videos. Auch das ist neu: Bei **Pikmin 3** gibt es einen Time-Attack-Modus!

Übersicht dank GamePad-Karte

Das Durchspielen eines Levels auf Zeit ist zwar nicht die Hauptaufgabe im Spiel, dürfte aber eine spannende Variation für Tüftler bieten. Denn um einen Level in Bestzeit zu beenden,

Detailansicht: Im Foto-Modus kommt ihr den seltsamen Wesen im Spiel richtig nahe und könnt dabei ganz neue Ansichten und Momente erhaschen.

Arbeitstrupp: Hier schleppt eine Gruppe roter, feuerfester Pikmin wertvolle Kristalle in eure Basis. Sobald die Winzlinge einen Auftrag haben, arbeiten sie autonom.



Begegnung im Dunkeln: Hier befindet sich die virtuelle Kamera in einer Höhle – und zwar ausgerechnet im Weg eines umhertrampelnden Monsters.

müsst ihr vor allen Dingen clever sein. Wo findet ihr die meisten Ressourcen? Wie genau setzt ihr eure Pikmin ein? Lasst ihr sie alle gemeinsam arbeiten und kämpfen oder teilt ihr sie auf? Welche Laufwege sind die kürzesten? Und in welchem Moment ist es sinnvoll, sich die Zeit für den Bau einer Brücke zu nehmen, die dann als Abkürzung dient? Genau bei solchen Überlegungen hilft dann die Level-Übersicht auf dem GamePad. Und auch im jüngst angekündigten Foto-Modus dürfte das Pad – vielleicht dank des Gyro-Sensors als virtuelle Kamera – zum Einsatz kommen. Denn ihr könnt jederzeit Fotos von jedem Ort der Spielwelt aus machen. Ihr könnt mit der Kamera also ganz nah an das Geschehen heranzoomen, könnt unter Blumen und Blätter spähen und endlich mal nacherleben, wie die kleinen Pikmin-Wesen ihre Welt sehen.

Nanu? Pikmin können fliegen?

Beim normalen Zocken wird das Wii U GamePad ähnlich wie der GameCube-Controller genutzt. Mit dem linken Analogsticks bewegt ihr eure Spielfigur und mit dem rechten bewegt ihr den Auswahlcursor. Mittels Tastendruck sortiert ihr eure verschiedenen Pikmin-Wesen und werft sie durch die Luft – auf Gegner, Baustellen oder Ressourcen. Beim Spielen wird auf dem GamePad die Karte gezeigt, wahlweise aber auch das eigentliche Spiel – falls ihr nicht am Fernseher zocken könnt oder wollt. Und eine weitere Neuigkeit gibt es: lila Pikmin. Wie alle anderen Sorten haben auch sie eine Spezialfähigkeit: Sie können fliegen! Und wer weiß, vielleicht gibt es im fertigen Spiel ja noch mehr neue Pikmin-Arten?

Kampf gegen die Riesenkrabbe

Was es auf jeden Fall im fertigen Spiel geben wird, sind detailreiche Spielwelten voller merkwürdiger Kreaturen. Neue Gameplay-Videos von Nintendo Japan zeigen etwa, wie eure bunte Pikmin-Truppe auf schwimmenden Seerosenblättern über einen Tümpel übersetzt. Oder wir entdecken, wie vor uns auf dem Erdboden liegende Blätter plötzlich davonhuschen – winzige Wesen verbergen sich darunter. Ein hübsches kleines Detail, welches die Spielwelt gleich viel interessanter und lebendiger macht. Doch es gibt auch gefährlichere Kreaturen. Da taucht etwa eine große Krabbe auf, die sich mit ihrer Schere gegen Pikmin-Angriffe wehrt. Wenn ihr also eure Mannschaft auf das Krustentier werft, muss euer Timing stimmen. Und das Vieh beherrscht einen fiesen Trick: Es kann seine Widersacher einsaugen und in eine Schwebeblase stecken. Auf diese Weise in die Luft gehängt, sind die Pikmin oder gar eure Spielfigur für eine Weile außer Gefecht gesetzt.

Es wird dunkel!

Richtig spannend wird es dann in einer finsteren Höhle, wo einzig leuchtende Pilze euren Weg erhellen. Hier lauern bleiche Monster, die aus ihren spitzen Nasen Feuer spucken. Das beleuchtet nicht nur eindrucksvoll die Umgebung, sondern kokelt auch eure Pikmin an, die dann für kurze Zeit eine Flamme auf dem Kopf tragen. Außerdem entdeckt ihr hier einen dicken Nachtfalter, der im Dunklen leuchtet und einen Tornado erzeugen kann. Der saugt alle Pikmin in sein riesiges Maul, wenn sie dem Wirbelsturm zu nahe kommen! Ihr seht also; Auch im dritten Teil gibt es viel Neues zu entdecken und die Spielwelt ist charmant wie eh und je. ■

Scheue Flattermänner: Diese Schmetterlingswesen kennen wir in ähnlicher Form bereits aus **Pikmin 2**. Um sie zu erwischen, düften die neuen Flug-Pikmin nützlich sein.

Malerisch: Mit etwas Herumprobieren und Überlegen klappen solch tolle Fotos. Das Bild wirkt wie ein Augenblick im Leben eines Pikmin. Niedlich, oder?

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Vieles wirkt vertraut. Gut so!“

Mit dem dritten **Pikmin** bleibt die Reihe ihrem Erfolgsrezept treu: Ihr erkundet eine magische Welt, die es wirklich geben könnte – im Garten, zwischen Beeten und Büschen. Gerade weil hier die vertraute Welt der Käfer, Pilze und Blumen mit Monstern und magischen Wesen kombiniert wird, finde ich sie so reizvoll. Da bin ich froh, dass **Pikmin 3** keine großen Experimente wagt. Das Spielprinzip ist praktisch unverändert: Ihr sammelt verschiedene Pikmin und setzt sie entsprechend ihren Stärken und Schwächen ein, um weitere Pikmin zu finden, Gegner zu besiegen, Ressourcen zu sammeln und Hindernisse zu beseitigen. So einfach und doch so spaßig!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und sind direkt aus der Engine des Spiels entnommen. Zu sehen sind nur die Bilder für die Wii-U-Version. Auf dem 3DS ist die Auflösung niedriger und die Farbstärke etwas blasser.

Wii U | GESPIELT N-ZONE

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 22. März 2013

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Text | Marco Cabibbo

Die Drachenplage nimmt kein Ende: Kammerjäger für feurige Riesenechsen werden ab sofort auch auf der Wii U rekrutiert.

Mehrspielerspaß war auf der Wii kein Fremdwort. Allein schon Mario reichte aus, um einen zunächst langweiligen Abend doch noch in ein spaßiges Vergnügen mit mehreren Spielern zu verwandeln. Ob nun im Gokart, in der Kampfarena oder auf dem virtuellen Spielbrett. Online sah das aber schon ganz anders aus. Ein Gebiet, in dem die Wii ohnehin nie wirklich gegen die Konkurrenz glänzen konnte. Doch Ausnahmen bestätigen wie so oft die Regel: **Monster Hunter 3** war und ist ohne Zweifel das große Zugpferd, wenn es um Multiplayer im Internet auf Nintendos Konsole geht. Der Gaul ist sogar so erfolgreich, dass die Wii U jetzt ihre eigene Umsetzung bekommt.

Er ist der Auserwählte!

Wichtig ist hierbei, dass der Begriff Umsetzung wirklich klar ist. **Monster Hunter 3 Ultimate** ist im Grunde nur eine Umsetzung des Wii-Titels, die weder story- noch gameplaytechnisch etwas vollkommen Neues für euch im Angebot hat. Wie zuvor auch lassen regelmäßige Erdbeben die Bewohner des Fischerdorfes Mago nachts kein Auge mehr zumachen, weshalb ihr damit beauftragt werdet, dieses Problem aus der Welt zu schaffen. Damit dieser Plan nicht zum Scheitern verurteilt ist, stellt ihr euch vor dem Antritt des Abenteuers eine kampffähige Spielfigur zusammen. Dann nur noch eine Startausrüstung festlegen und schon kann es losgehen. Damit ihr nicht schon gegen kleinere Gegner alt ausseht, werdet ihr vom Schakala-Jungen Cha Cha begleitet, der es faustdick hinter den Ohren hat. Außerdem gesellt sich später auch noch der kleine Kayamba dazu, sodass ihr im Trio losziehen könnt. Das geht allerdings nur im Singleplayer-Modus. Sofern ihr im lokalen Mehrspielermodus oder übers Internet auf Monsterjagd gehen wollt, müsst ihr euch reale Mitspieler in die Party holen, der bis zu vier Streiter angehören können.

Es müssen nicht immer Drachen sein: Die Welt ist von vielen verschiedenen Kreaturen bevölkert.

Ein Lob für den Mut zur Farbe: Nahezu alles in dem Spiel ist in ein herrliches Bunt getaucht. Ob nun Spieler, Monster, Ausrüstung oder Locations.

Alleine Monster Hunter zu spielen grenzt an Selbstmord. Zumindest wenn ihr solche Brocken angeht. Singles sollten lieber Gänseblümchen pflücken gehen.

Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig ran. Im besten Fall gehört jeder von ihnen einer eigenen Charakterklasse an und übernimmt den ihm dadurch zugewiesenen Job.

Es geht nur gemeinsam

Dies sei euch von Beginn an wärmstens empfohlen, denn nur im Multiplayer offenbart **Monster Hunter 3 Ultimate** seine wahren Stärken. Nicht nur gestaltet sich in der Gruppe das Erlegen von fetten Drachen um einiges leichter, ihr könnt auch die Vorzüge eurer Charakterklasse ausspielen. Armbrüste zielen auf schwer zugängliche Schwachstellen, Lanzenträger mit Schild ziehen die Aufmerksamkeit auf sich und Kämpfer mit zweihändigen Waffen sorgen von der Seite für den nötigen Schaden. Gerade bei besonders schweren Gegnern hängen Sieg oder Niederlage davon ab, wie gut eure Party zusammenarbeitet. Möglichkeiten, sein Teamplay unter Beweis zu stellen, gibt es massig. Neue Monster, neue Quests, neue Gebiete, neue Waffen, und so weiter. Allein das zusätzliche Equipment, das ihr euch aneignen könnt, sürengt die 2000er Marke. Wie schon beim Original des Spiels gibt es also extrem viel zu tun. Auf eine technische Wunderleistung ob der neuen Hardware müsst ihr hingegen verzichten. Zwar sind einige Texturen merklich aufgehübscht worden, doch von Next Gen ist bei **Monster Hunter 3 Ultimate** nichts zu sehen.

Unterwegs jagen

Beim Erscheinen des Spiels habt ihr die Möglichkeit, es entweder für Wii U oder 3DS zu erwerben. Beide Versionen sind untereinander kompatibel. Es ist also möglich, zuhause ein wenig zu daddeln, dann seinen Charakter auf die 3DS-Version zu übertragen und beispielsweise im Bus weitere Quests zu erledigen. Oder ihr holt euch daheim drei Kumpels dazu, die ihren Handheld dabei haben, und geht bei einer für euch unlösbaren Aufgabe gemeinsam vor. Hierzu benötigt jedoch jeder ein eigenes Modul. ■

MEINUNG ● MARCO CABIBBO

„Der erste richtige Multiplayer-Kracher für Wii U!“

Kaum zu glauben, dass die **Monster Hunter**-Serie nunmehr schon fast eine Dekade auf dem schuppigen Buckel hat und durch den Port für Wii U nun in die 3. Generation wechselt. Der große Erfolg ist hierbei berechtigt. Nach wie vor macht es einen Heidenspaß, mit bis zu drei Kameraden riesigfette Monster zu erlegen, die Beute aufzuteilen und sich dadurch neue Ausrüstung leisten zu können. Die Alterserscheinungen kann **Monster Hunter 3 Ultimate** jedoch nicht verbergen. Die Optik hat ihre besten Jahre hinter sich und bei der Steuerung zeigt beispielsweise **Dark Souls** sehr klar, dass es auch weit präziser und intuitiver geht.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Publisher Warner Bros. Interactive und zeigen das Spiel so, wie wir es auf der Xbox 360 erlebt haben. Auf der Wii U sollte **Injustice** kaum schlechter aussehen.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** NetherRealm Studios | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 19. April 2013

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Text | Marco Cabibbo

Scorpion und Co. bleiben diesmal in Outworld. Das nächste Match wird ausschließlich von den DC-Recken entschieden!

Metropolis liegt in Trümmern und alle schauen zu: Keine geringere Großstadt als Supermans Heimatort ist Ziel eines nuklearen Angriffs geworden. Während die Bilder um die Welt gehen und überall zu Recht geschockte Gesichter hinterlassen, lacht sich eine Person im gut bewachten Verhörraum eines Polizeiquartiers krumm und schief. Niemand anderes der Joker persönlich hat die Bombe gezündet und damit nicht nur Batman, der ihn gerade zu diesem Attentat „befragt", sondern auch Superman sichtlich erbost. Superman ist sogar so wütend, dass er nicht davor zurückschreckt, Gewalt anzuwenden. Immerhin hat der Joker nicht nur Lois Lane auf dem Gewissen, sondern den Helden auch noch um den Großteil seiner Superkräfte gebracht. Ein spannenderes Intro für **Injustice: Götter unter uns** kann man sich kaum vorstellen.

Jeder will dabei sein

Kurz bevor Superman dem Joker einen besonders harten Hieb in die Magengrube verpasst, bricht die Sequenz abrupt ab und wir befinden uns mitten in einem Superhelden-Showdown der Superlative. Genauer gesagt sogar zwei, denn nicht nur hoch über den Dächern einer Großstadt geben sich diverse DC-Charaktere gepflegt eins auf die Omme, sondern auch an Bord einer uns noch unbekannten Raumstati-

Warum die DC-Helden sich alle gegenseitig hauen, ist die große Frage im Spiel.

Wow, sogar Bruce Willis ist mit an Bord! Ach nee, Lex Luthor sieht ihm nur sehr ähnlich.

DAS REGAL MIT DEN COMIC-HEFTEN BEKOMMT VERSTÄRKUNG

Die Marketing-Abteilung hat ein Herz für Fans: Bei einem solch kolossalen Aufeinandertreffen verschiedenster Comic-Helden ist eine dicke Special Edition fast schon als Pflicht anzusehen. Sofern ihr bereit seid, knapp das Doppelte für **Injustice** zu bezahlen, gibt's neben dem Hauptspiel noch diverse schöne Goodies. Dazu zählen zwei schicke Figuren von Wonder Woman und Batman im Duell, drei exklusive DLC-Kostüme sowie zwei Ausgaben der Comic-Serie von **Injustice**. Wie zu erwarten war, sind die Inhalte der Special Edition regional unterschiedlich. So ist die Figur in der US-Version einige Zentimeter größer und enthält zudem noch den Animationsfilm **Justice League: Doom**. Daher vor dem Erwerb schlau machen, wo ihr was bekommt.

Weniger Inhalt, dafür mindestens ein genauso hohes Gewicht gibt's in der Battle Edition. Mit Ausnahme vom DLC und dem Game ist hier ein Arcade Stick der Firma Performance Designed Products enthalten. Auffällig ist dabei der Battop-Joystick, den man bei vielen amerikanischen Automaten findet. Qualitativ vielleicht kein absolutes Spitzenprodukt, doch für das richtige Arcade-Feeling zwischendurch sollte der Stick ausreichen.

In den Sondereditionen wird sich der Inhalt von Kontinent zu Kontinent unterscheiden. Überprüft also, wo ihr bestellt, damit ihr auch das bekommt, was ihr euch wünscht.

on. Die Teilnehmer der Prügelei sind durch die Bank prominent: Wonder Woman, Green Lantern, The Flash, Cyborg, Aquaman, Lex Luthor, Deathstroke und Catwoman sind nur einige davon, die in **Injustice** mit dabei sein werden. Und das sind gerade mal die, die im fertigen Game auch spielbar sein werden. Laut NetherRealm Studios wird mit einer ungeheuren Menge an Cameo-Auftritten von weiteren Figuren zu rechnen sein, die der Spieler in den Zwischensequenzen zu Gesicht bekommt. Diese in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen gehen dann nahtlos in den direkten Kampf über, in dem ihr eure Figur zum Sieg führen müsst. Welche Figur das ist, hängt vom Spielmodus ab. Im Storymodus, der das Herzstück von **Injustice** sein wird, wird euch ein Charakter für mehrere Runden zugewiesen, im Versus hingegen bleibt die Wahl euch überlassen.

Das kenn ich doch …

Lässt man dann endlich selbst die Fäuste von Batman, Superman und Co. fliegen, merken Kenner des Genres schnell, dass hier die Macher einer großen Prügelreihe am Start sind. Auch wenn das Button-Layout mit drei verschiedenen normalen Angriffen leicht abgeändert wurde, sind einige Attacken wie der durchschlagende Uppercut oder der pfiffige Fußfeger immer noch im Repertoire der meisten Kämpfer enthalten. Wie in Beat 'em Ups üblich ergibt sich durch das Kombinieren von Viertel- oder Halbkreisen mit der entsprechenden Taste eine für den Charakter übliche Spezialattacke. Richtig effektiv sind jene Fähigkeiten, auf deren Funktion ihr mit einer vierten Taste zurückgreifen könnt. Flash beispielsweise verlangsamt für seinen Gegner das Geschehen, während er selbst in normaler Geschwindigkeit weiterprügeln kann. Reicht das alles noch nicht aus, um als Sieger vom Platz zu gehen, müsst ihr die Kampfarena selbst auf eure Seite ziehen. In den eindrucksvoll gestalteten Stages wie Supermans Festung oder der Bathöhle sind überall kontextsensitive Objekte eingebaut, die ihr gegen euren Widersacher einsetzen könnt. Wer an einer Schalttafel steht, muss nur den großen Button auf der Konsole drücken, um eine Raketensalve abzufeuern oder mit einem gezielten Sprung aus der in Beat 'em Ups so gefährlichen Ecke zu entkommen. Der sollte man auch in **Injustice** fernbleiben, denn mit einem gezielten Schlag lässt sich das Opfer durch die Wand in einen neuen Bereich der Stage prügeln. Ohne Probleme kann so, spektakulär inszeniert, viel Schaden angerichtet werden, was besonders Einsteiger und DC-Fans freut, die mit Fighting Games ansonsten nicht viel am Hut haben. Der nächste große Turnier-Prügler mit viel Komplexität wird **Injustice** aber wohl nicht werden. ■

Im Spiel ist mit gut 30 spielbaren Kämpfern zu rechnen. Und DLC gibt es ja auch. Hier werden die Macher sich wohl Zeit für die Meinungen von Fans nehmen.

Zwei gut gerüstete Technikspezialisten unter sich: Deathstroke und Batman sind wohl keine Freunde. Jeder Charakter wird einer festen Kategorie angehören.

MEINUNG ● MARCO CABIBBO

„Potenzial, besonders für Fans der Vorlage"

Injustice macht keine halben Sachen: Hier stehen nicht nur ein paar DC-Figuren im Ring, sondern gleich das gesamte Portfolio der bekanntesten Comic-Helden, die seit Jahrzehnten unsere Kultur bereichern. Dementsprechend wird das Herzstück des Spiels, nämlich der Storymodus, mit einer nicht minder epischen Geschichte für offene Fan-Münder sorgen. Beim Kampfsystem verlässt man sich, zugunsten der Zugänglichkeit, auf effektive Specials, Comeback-Mechaniken und einen sehr großzügigen Input-Buffer, der die Eingaben extrem erleichtert. Profis rümpfen da die Nase, Gelegenheitsspieler schnalzen mit der Zunge.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

3DS

SCREEN-INFO

Alle Screenshots, die wir auf den folgenden vier Seiten abgedruckt haben, stammen von Nintendos Presse-Server. Sie geben die Bildqualität von **Luigi's Mansion 2** originalgetreu wieder.

GESPIELT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Next Level Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** März 2013

LUIGI'S MANSION 2

Text | Christoph Kraus & Benjamin Kegel

Vergesst Peter, Raymond, Egon! Der einzig wahre Ghostbuster heißt Luigi – wie auch sonst?!

Was haben Luna Schweiger, Allegra Curtis und Luigi gemeinsam? Des Rätsels Lösung: Sie alle sind zwar nicht unbekannt, aber sie zählen lediglich als die mehr oder weniger berühmten Familienangehörigen von Til Schweiger, Tony Curtis und Super Mario. Doch zumindest der letztgenannte B-Promi tritt langsam, aber sicher aus dem Schatten seines großen Bruders heraus: In **Mario is Missing** hat Luigi vor zwanzig Jahren bereits bewiesen, dass er das Zeug zum prominenten Hauptdarsteller eines Videospiels hat – auch wenn die Wertungen der Lernsoftware fürs Nintendo Entertainment System damals reichlich mies ausgefallen waren. Zwölf Jahre später sah das schon ganz anders aus:

Welche Gefahr lauert da oben? Luigi checkt mit seiner Taschenlampe, ob die Luft rein ist – ein Geist würde sich angesichts des grellen Lichts sofort bemerkbar machen.

Man beachte in diesem Ausschnitt die hervorragenden Spiegel- und Glanzeffekte auf der Eisoberfläche. So etwas wäre auf dem alten DS-Modell nicht möglich gewesen.

In **Luigi's Mansion** spielte der schlaksige Mützenträger seine Rolle als Geisterjäger offensichtlich so überzeugend, dass er nun erneut in die Spukvilla zurückdarf: Sein Debüt auf dem 3DS hat er schon im Sommer letzten Jahres in **New Super Mario Bros. 2** gefeiert, jetzt startet Luigi voll durch. Nix wie rein in die Spukbude von **Luigi's Mansion 2**!

Alles bleibt, wie es war – gut

Wir durften das schräge Action-Adventure schon häufiger bei Presseterminen im Nintendo-Hauptquartier unter die Lupe nehmen. Unser Eindruck wird immer besser! Das liegt vor allem daran, dass die Entwickler auf die bewährte Spielmechanik des Seriendebüts vertrauen. Der 3DS-Nachfolger orientiert sich in puncto Steuerung eng am Original – und das gefällt uns. Mit dem Schiebe-Pad navigiert ihr den unerschrockenen Geisterjäger durch verlassene Abstellkammern, düstere Gänge und verschneite Vorgärten (siehe Screenshot oben rechts auf dieser Seite). Sobald der Spuk beginnt – sprich: sobald ihr einem Geist begegnet –, kommt der Schreckweg 08/16 zum Einsatz. Mit dem Universalsauger macht ihr kurzen Prozess mit der Plage und befördert sie mit möglichst schwungvollen Bewegungen ins Geräte-Innere. Cool: Um die Richtung zu bestimmen, in die Luigi seinen Geisterfänger hält, bewegt ihr einfach – bei gedrückter Schultertaste – die 3DS-Konsole in die entsprechende Richtung. Das geht superintuitiv von der Hand, da selbst kleinste Ruckler präzise erkannt werden. So könnt ihr sogar weiterhin den 3D-Effekt genießen, was bei vergleichbaren Motion-Control-Spielen wie **Star Fox 64 3D** eher schlecht als recht funktioniert.

Ein Spiel mit Tiefenwirkung

Apropos Tiefeneffekt: **Luigi's Mansion 2** ist nach Meinung der N-ZONE-Redaktion eines der hübschesten Nintendo-3DS-Spiele überhaupt. Das liegt vor allem an der Tatsache, dass die Kameraführung während des gesamten Abenteuers meist fest vorgegeben ist. So gewährleisten die Entwickler, dass sich der Spieler nicht mit Nachjustierungen der Perspektive herumärgern muss und dass jedes Ob-

Ihr erkundet nicht nur die Innenräume der Spukvilla, sondern auch Vorgärten, Friedhöfe und andere Außenbereiche. Das lockert das Abenteuer merklich auf.

LUIGIS LEXIKON # 1

Schreckweg 08/16

Mit diesem Utensil aus der Ideen-Werkstatt von Prof. I. Gidd hat am 3. Mai 2002 alles begonnen: Der exquisite Staubsauger, der erstmals in **Luigi's Mansion** auf dem GameCube zum Einsatz kam, diente zum Beseitigen lästiger Geister in der Spukvilla. Er ebnete den Weg für viele weitere Erfindungen aus dem Hause Gidd.

Haben wir euch zu viel versprochen? Ganz sicher nicht. Die Areale von **Luigi's Mansion 2** sehen schon jetzt äußerst gut aus und bieten genug Abwechslung.

Dieser transparente Typ sieht nicht allzu freundlich aus. Hütet euch vor seinen Fäusten, sonst bekommt Luigi gleich richtig was auf die Mütze!

LUIGIS LEXIKON # 2

Dreckweg 08/17

Mithilfe dieser Wasserspritze reinigte Mario in seinem GameCube-Abenteuer **Super Mario Sunshine** (2002) das Urlaubsdomizil Isla Delfino mühelos vom Goop-Schlamm. Erweiterbare Düsen, etwa zum Schweben übers Wasser, machten aus dem Dreckweg 08/17 ein multifunktionales Arbeitsgerät für alle Lebenslagen.

Toad wird in **Luigi's Mansion 2** eine wichtige Rolle spielen, das steht schon jetzt fest. Aber die Entwickler halten seine Funktion bislang noch streng geheim.

LUIGIS LEXIKON # 3
Deppweg 08/18
Bei diesem Utensil handelt es sich um eine umfunktionierte Taschenlampe zum Verscheuchen lästiger Geister, die auf den Spielfeldern der Minispielsammlung **Mario Party 4** (2002) ihr Unwesen treiben. Doch seitdem haben wir den Deppweg 08/18 nie mehr gesehen. Schade eigentlich!

In den Levels stößt Luigi auf allerhand Kuriositäten. Hier nimmt er gerade ein überdimensioniertes Uhrwerk unter die Lupe. Aber da fehlt doch was …

Richtig erkannt: Die Uhr beginnt erst zu ticken, wenn ihr die beiden Zeiger montiert habt. Mit der Saugfunktion des Schreckweg 08/16 stellt ihr die Uhrzeit neu ein.

ES DAUERTE 11 JAHRE!

Unfassbar: Fast ein Dutzend Jahre lag zwischen den beiden Spuk-Spektakeln.

Irre: Elf Jahre mussten vergehen, ehe Luigis Geisterjäger-Safari fortgesetzt wurde. Zwischenzeitlich veröffentlichte Nintendo zwar eine „Player's Choice"-Variante von **Luigi's Mansion** (siehe Bild links), doch die Fans konnte diese Billig-Neuauflage für den GameCube kaum besänftigen. Rechts haben wir die vorläufige nordamerikanische Verpackung des Nintendo-3DS-Nachfolgers abgedruckt. Amüsant, wie Luigi – angesichts der Gruselbehausung bibbernd vor Angst – die Finger um den rechten Rand des Cover-Motivs klammert!

LUIGIS LEXIKON # 4
Flammschreck 08/21
Mit diesem nützlichen Zubehörteil aus der Rumpelkammer von Prof. I. Gidd versprühten Mario und Luigi vor sieben Jahren in **Partners in Time** eine seltsame Chemikalie. Nur so gelang es, unter Einsatz von Leib und Leben das Pilzkönigreich zu retten. Dadurch war das Pilzkönigreich von den fiesen Shroobs-Wesen wieder befreit.

jekt so platziert ist, dass es einen optischen Wow-Effekt hervorruft. Man muss das Gespenster-Spektakel einfach in Bewegung gesehen haben, um unsere Begeisterung nachvollziehen zu können. Doch das dürft ihr im März selbst herausfinden, wenn **Luigi's Mansion 2** bei uns herauskommt, übrigens zeitgleich zur Veröffentlichung in Japan und den USA.

Die Skepsis ist weg

Dabei hatten wir bei der ersten Ankündigung des Spiels sogar Sorgenfalten auf der Stirn angesichts der seltsamen Wahl des Entwicklerstudios. Denn der 3DS-Grusel wird nicht – wie das GameCube-Original aus dem Jahr 2002 – von Nintendo selbst produziert, sondern von Next Level Games. Das Studio hat in der Vergangenheit u. a. **Mario Strikers Charged Football** (N-ZONE-Einzelspielerwertung: 79 %) und **Punch-Out!!** (87 %) hervorgebracht – der Beweis, dass die Jungs aus Vancouver in Kanada sowohl klassische Marken rehabilitieren als auch neue erschaffen können. Aber: Auf das Konto von Next Level Games geht auch das halbgare Superhelden-Spektakel **Spider-Man: Freund oder Feind**, das sich im N-ZONE-Test mit 66 % begnügen musste. Doch Shigeru Miyamoto lässt es sich nicht nehmen, die Aufsicht über das ambitionierte Projekt zu übernehmen. Er wacht von seinem Büro in Kyoto aus über die Entwicklung und liefert den Programmierern und Designern wertvolle Hinweise zur Gestaltung des Spiels.

Gewiefter Geistersauger

Dass die Abwechslung stimmt, dafür sorgen nicht nur die zahlreichen Nebenschauplätze des Spiels, sondern auch der clevere Einsatz des Schreckweg 08/16. Denn nicht jeder Widersacher lässt sich auf dieselbe Art und Weise entsorgen. So müsst ihr euch darauf einstellen, dass die Plagegeister mit fortschrei-

Die Levels sind herrlich detailverliebt gestaltet, der Humor steht dem in nichts nach: Vor allem Professor I. Gidd hat ein paar klasse Kalauer drauf.

Die Ziffer unten verrät euch, wie verängstigt Luigi schon ist. Habt ihr dem schlaksigen Helden zu viel zugemutet, bibbert er wie Georgina bei ihren Dschungelprüfungen.

tender Zeit nicht nur zäher werden, sondern dass sie auch nur unter der richtigen Saugtechnik klein beigeben. Wir stellen euch einige der Gespenster auf der übernächsten Seite in unserem Kasten vor. An dieser Stelle soll allerdings nicht verschwiegen werden, dass die Spielzeit des ersten **Luigi's Mansion** reichlich kurz ausgefallen ist: Schon nach sieben oder acht Stunden war der Spuk vorbei, erfahrene Spieler bewältigten das Abenteuer gar noch schneller. Die Profis von Next Level Games müssen also erst noch den Beweis erbringen, dass sie es schaffen, die Spieler auch langfristig bei Laune zu halten. Das ist nur dann möglich, wenn das Gameplay nicht einförmig ist. Was für ein Glück, dass das Geisterfangen so viel Spaß macht! Wenn ihr die Gruselgegner besiegen wollt, braucht ihr Geschick, gutes Timing und die richtige Strategie. Denkt immer daran: Wenn ihr einen Geist nicht zuerst mit eurer Lampe blendet, klappt das Einsaugen nicht!

Grusel-Terrarium

Als hätte der arme Luigi nicht schon genug mit den fiesen Gespenstern zu tun, begeg-

DER GEHEIME 3D-LUIGI

Iwata hat's zugegeben: **Luigi's Mansion** war einst ein 3D-Pionier.

Kaum zu glauben: Einst existierte eine frühe Fassung des GameCube-Grusel-Klamauks **Luigi's Mansion**, die eine 3D-Darstellung ermöglichte. Das hat Satoru Iwata, Präsident von Nintendo, selbst im Rahmen der Internet-Rubrik „Iwata fragt" verraten. Hier erfahrt ihr, was der **Mario**-Boss wirklich gesagt hat.

„**Luigi's Mansion** kam gleichzeitig mit dem GameCube auf den Markt. Es gab sogar eine funktionsfähige Version davon in 3D. Auch ohne spezielle Brille! Das 3D sah wirklich gut aus. Aber wir prüften den Kostenfaktor für das spezielle Display, und es war einfach zu teuer. Wir hätten es nicht herausbringen können, ohne den Preis für das GameCube-System mehr als zu verdoppeln. Es gab keinen Markt dafür. Doch wir haben nie aufgegeben!" (lacht) **Quelle: www.nintendo.de**

LUIGIS LEXIKON # 6

Steckweg 08/20

Mario & Luigi: Partners in Time bot vor sieben Jahren astreine Rollenspiel-Unterhaltung auf dem Nintendo DS. Im Verlauf des Abenteuers heimsten die Klempner zahlreiche Gegenstände, Klamotten und Orden ein, die sich im Steckweg 08/20 aufbewahren ließen. Sozusagen ein bodenloses Archiv!

Unter der Dusche singt es sich besser – nicht nur als Geist: Um seine Nerven zu beruhigen, summt Luigi ab und an ein paar Noten der schönen Hintergrundmusik mit.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das ist nichts für mich."

Mir hat sich die Popularität der seltsamen Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Action-Adventure nie erschlossen. Denn so definiert sich **Luigi's Mansion** doch im Grunde. Das ständige Aufsaugen von Geistern und das Absuchen winziger Räume in der Hoffnung, irgendwo einen weiteren Gegenstand zu finden, empfand ich als stark monoton. Dabei kann ich den Entwicklern nicht mal Ideen-Armut unterstellen, denn auf ausgeprägten Spielwitz und eine durchdachte Inszenierung wurde großen Wert gelegt. **Luigi's Mansion 2** werde ich vorerst nicht zocken – für ein solches Spiel ist mir der Bildschirm des 3DS viel zu klein.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Luigi rückt einen Geist ins rechte Licht – das mögen die gruseligen Kerle überhaupt nicht! Sie erschrecken sich und ihr könnt sie mit dem Schreckweg 08/16 einfangen.

LUIGIS LEXIKON # 5

Schreckweg 08/25

Unter dieser Bezeichnung rollte in **Mario Kart DS** ein ganz besonderes Fahrzeug über die Asphalt-Piste. Der Schreckweg 08/25 orientierte sich in puncto Optik eng am Geistersauger, mit dem der kultige Nintendo-Held in **Luigi's Mansion** hantierte. Was kommt wohl als Nächstes? Ein Deppweg-08/18-Kart in **Mario Kart Wii U**?

nen ihm in seinem Abenteuer auch noch allerlei gefährliche Tierchen: In den unterschiedlichen Gemäuern laufen Marios kleinem Bruder dicke Ratten über den Weg, er muss sich flinker Fledermäuse erwehren oder sogar einer ganzen Horde angriffslustiger Spinnen ausweichen. Die kleinen Viecher sind nicht ganz ohne: Wenn eines von ihnen Luigi berührt, tut das unserem Klempner in Grün zwar nicht sonderlich weh, katapultiert ihn aber aus dem eigenen Geister-Saugangriff. Solltet ihr also gerade dabei sein, zwei Spukgestalten eine Vakuumverpackung zu spendieren, müsst ihr unbedingt auf diese Tierchen achten – denn wenn sie euch zu packen kriegen, entkommen auch die Geister aus eurem Griff.

Schnelle Reaktion

Allerdings haben die Krabbler auch ihre guten Seiten: Blendet ihr sie kurz mit eurer Para-Leuchte, lösen sich Spitzmaus & Co. in Wohlgefallen und Gold auf. Beim gewöhnlichen Getier sind das meist nur ein oder zwei Münzen, allerdings gibt es von fast all den kleinen Beißern auch Spezialversionen, die ihr an ihrem glänzenden Fell erkennt. Wenn ihr diese mit eurer Lampe erwischt, werdet ihr mit wertvollen Geldscheinen oder sogar einem Goldbarren belohnt. Hier heißt es aber: schnell sein! Die seltenen Kreaturen huschen üblicherweise nur ganz kurz aus ihrem Versteck und kommen dann auch nicht wieder daraus hervor. Diesen und ähnlichen kleinen Geschicklichkeitsaufgaben fernab der eigentlichen Geisterhatz begegnet ihr in beinahe jedem dritten Raum. So dürfte euch nur selten langweilig werden, selbst wenn ihr gerade nicht auf der Jagd nach einem der farbenprächtigen Spuk-Phantome seid.

Immer etwas Neues

Es gibt noch ein Detail, das **Luigi's Mansion 2** lange frisch hält: Während unseres ausgedehnten Preview-Abenteuers begegneten uns in jeder Spielwelt neue Gameplay-Ideen. Dabei kann es sich direkt um weitere Werkzeuge für Luigi handeln – eine Schwarzlicht-Lampe etwa, mit der ihr zuvor unsichtbare Gegner, Schatztruhen oder verborgene Türen entdecken könnt. Es ist aber auch möglich, dass der Level selbst für frischen Wind sorgt; im Geisterturm liefen wir zum Beispiel einer besonderen Pflanze über den Weg, deren Früchte wir mit unserem Sauger zu einem Ballon aufblasen konnten. Damit durften wir dann völlig frei durch die kunterbunte 3D-Welt schweben. Da alle Kapitel des Spiels

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das ist nichts für mich."

Mir hat sich die Popularität der seltsamen Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Action-Adventure nie erschlossen. Denn so definiert sich **Luigi's Mansion** doch im Grunde. Das ständige Aufsaugen von Geistern und das Absuchen winziger Räume in der Hoffnung, irgendwo einen weiteren Gegenstand zu finden, empfand ich als stark monoton. Dabei kann ich den Entwicklern nicht mal Ideen-Armut unterstellen, denn auf ausgeprägten Spielwitz und eine durchdachte Inszenierung wurde großen Wert gelegt. **Luigi's Mansion 2** werde ich vorerst nicht zocken – für ein solches Spiel ist mir der Bildschirm des 3DS viel zu klein.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Der Schlüssel zu einem unterhaltsamen Adventure liegt in knackigen Rätseln, spannenden Action-Elementen und einer stimmigen, dichten Atmosphäre …

… dank der es so viel Spaß macht, die verschiedenen Spukhäuser zu erkunden, dass sich selbst ein ängstlicher Luigi nicht in seinem Forscherdrang einschränken lässt.

FARBENFROHES GEISTERTREFFEN

Nur Mut, Luigi! Mit der richtigen Taktik musst du vor Boos Horrorhaus keine Angst haben.

Die meisten Spukgestalten, denen ihr in **Luigi's Mansion 2** begegnet, haben ein fröhliches Dauergrinsen im Gesicht – lasst euch davon nicht täuschen, die kunterbunte Phantom-Schar hat es faustdick hinter den Ohren! Wir liefern euch an dieser Stelle eine kleine Übersicht aus Professor I. Gidds Buch der gruseligen Gesellen.

DER GEWITZTE

Dieser Geist ist ziemlich clever: Im Lauf des Spiels lernt er, sich zum Beispiel mit einer Sonnenbrille vor eurer Lampe zu schützen.

DER GERISSENE

Passt bloß gut auf das blaue Phantom auf! Diese Jungs lieben es, sich zu verstecken und Luigi dann richtig heftig zu erschrecken.

DER BULLIGE

Das rote Spukmonster hat trotz seines dicken Kopfs nicht viel Hirn, ist dafür aber so kräftig, dass es sich nur schwierig einsaugen lässt.

DER HECHELNDE

Auch bei diesem niedlichen Geist solltet ihr die Augen offen halten – vielleicht führt er euch dann zu einigen wertvollen Gegenständen, die ihr einstecken könnt.

deutlich durch ihre jeweiligen, frisch vorgestellten Features geprägt werden, lernt ihr die neuen Werkzeuge praktisch automatisch kennen und seid gut darauf vorbereitet, wenn ihr sie im späteren Verlauf eurer Reise erneut einsetzen müsst. Nimmt man all diese Gameplay-Aspekte zusammen, könnte so am Ende ein wirklich tolles Adventure-Erlebnis herauskommen. Daher sind wir guter Dinge, dass die Jungs von Next Level Games diesmal ein schönes, langes Spiel auf die Reihe kriegen.

Luigi stiftet Chaos

Maßgeblich profitiert **Luigi's Mansion 2** auch von der Tatsache, dass sich die Levels und Räume gewaltig auf den Kopf stellen lassen. Ob Tischdecken, Blumenvasen, Ritterrüstungen, Essgeschirr, Schneemänner, ja sogar Äpfel und Birnen – nahezu alle Gegenstände, die ihr während eures Abenteuers findet, können auf Knopfdruck weggesaugt oder -geblasen werden. Ab und zu entdeckt ihr hinter Vorhängen, unter Tapeten oder einem aufgerollten Teppich sogar wertvolle Schätze oder Hinweise zur Lösung eines kniffligen Rätsels. So bleibt kein Stein auf dem anderen, wenn Luigi erst mal da war. Die vorbildlich umgesetzte Interaktivität belebt **Luigi's Mansion 2** merklich und bringt Bewegung ins Spiel. Fragt sich letztlich, ob der Grusel-Klamauk an die Wertung des Originals anknüpfen kann. Damals heimste das Original satte 86 Prozent bei uns ein. Kritisiert wurden lediglich die kurze Spielzeit, die etwas zu leicht geratenen Rätseleinlagen und das monotone Untersuchen der Räume. Bringt das neue Entwicklerstudio genügend Kreativität mit, um diese Schwächen zu beseitigen, steht dem begehrten N-ZONE-Hitstempel nichts im Wege. Ob wir **Luigi's Mansion 2** dieses besondere Privileg gönnen dürfen, verraten wir euch vermutlich in N-ZONE 04/2013. Fest steht: Hoffentlich bereitet Nintendo dem Spuk so schnell kein Ende – damit Luigi endlich die Aufmerksamkeit bekommt, die er eigentlich schon lange verdient hat! ■

Sich mit mehreren Geistern gleichzeitig anzulegen, ist sehr gefährlich – allerdings erhaltet ihr für das Einsaugen von drei Gegnern in einem Rutsch auch mehr Münzen.

MEINUNG ● BENJAMIN KEGEL

„Euch erwartet geistreiches Gameplay."

Nach einem ganzen Tag ununterbrochenen Geistergrusels mit dem 3DS zwischen den Fingern habe ich jetzt zwar einen heftigen Krampf in der Hand, aber das war die Sache echt wert: In der brandneuen Preview-Fassung von **Luigi's Mansion 2**, die Nintendo freundlicherweise bei uns vorbeigebracht hat, durfte ich mich so richtig austoben! Und hatte dabei eine Menge Spaß: Luigis drolliger Charme hält mich konsequent davon ab, ihn auf seinen Abenteuern allein zu lassen. Das tolle Gameplay rund ums Geisterfangen erinnert mich total an Tauziehen – und macht so viel gute Laune, dass ich mich auf jeden neuen Spuk freue.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder sind entweder Artworks oder stammen aus dem Trailer, den Nintendo veröffentlicht hat. Ob sie die Spielgrafik realistisch zeigen, bleibt abzuwarten, allerdings könnte der 3DS diese Grafik durchaus darstellen.

Ein Blick in die Sterne: Mitunter zeigt die Kamera auch den Himmel, um Attacken wie Sternschauer besser darzustellen.

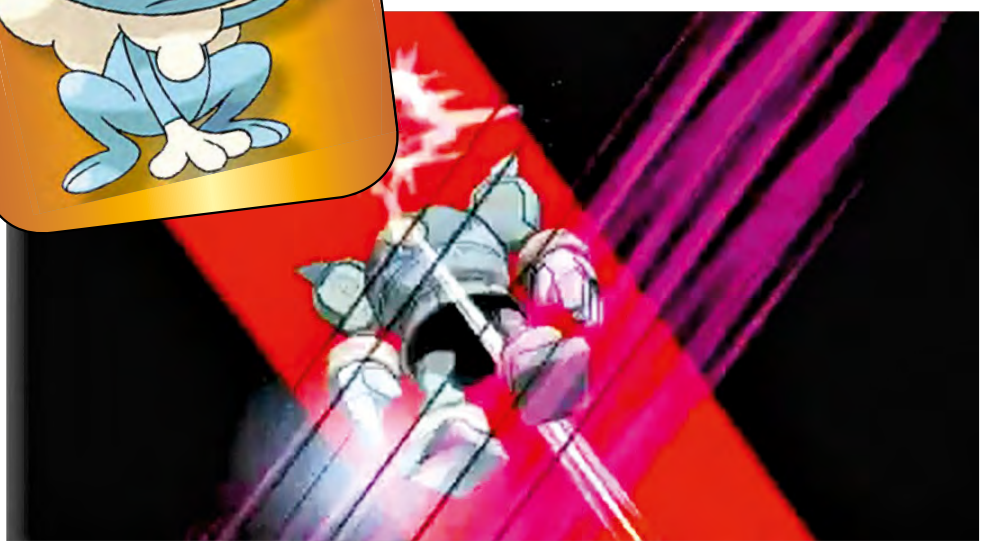
Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Oktober 2013

POKÉMON X UND Y

Text | Max Drews

Das Pokémon-Franchise startet mit einem Kracher ins neue Jahr: Am 8. Januar kündigte Satoru Iwata die neuen Editionen an!

Bereits als Anfang des neuen Jahres die offiziellen **Pokémon**-Webseiten in verschiedenen Sprachen darauf hinwiesen, dass am 8. Januar „riesige Neuigkeiten“ auf **Pokémon**-Fans weltweit warten, spekulierten die Anhänger darüber, was genau an diesem Tag vorgestellt werden könnte. Viele sahen die Ankündigung von Remakes der Editionen **Rubin** und **Saphir** weit vorne, wieder andere hofften auf einen Nachfolger von **Pokémon XD** für die Wii U. Und eine ebenfalls nicht kleine Anzahl an Fans wünschte sich den Start der sechsten Generation herbei, also die Einführung von völlig neuen Pokémon, einer neuen Region und vielen neuen Features. Nach der Nintendo-Direct-Präsentation steht fest: Es wird tatsächlich eine neue sechste Generation geben. Die Editionen **Pokémon X** und **Pokémon Y** sind die ersten Spiele der Pokémon-Hauptreihe, die ausschließlich den Nintendo 3DS unterstützen, und sie erscheinen schon im Oktober 2013 beinahe überall auf der Welt. Kaum war die Bombe geplatzt, waren alle wichtigen deutschen Pokémon-Fanseiten außergewöhnlich gut besucht, überall wurde diskutiert und spekuliert, in welche Richtung sich die Editionen und die Reihe insgesamt bewegen könnten. Grundlage für alle Überlegungen



Hier wird einem Golgantes übel mitgespielt: Die Kampfanimationen können sich sehen lassen!

WOFÜR STEHEN X UND Y?

Vorweg sei gesagt, dass die folgenden Sätze Vermutungen und keine Tatsachen sind. Auf der Grundlage des Trailers lassen sich über die Rolle der Buchstaben X und Y in den neuen Spielen einige spekulative Aussagen treffen. Sieht man sich die Buchstaben aus den Logos genau an, fallen einem schnell die vielen kleinen Lamellen auf, die von beiden Punkten oberhalb des X und von allen drei Enden des Y ausgehen. Diese Darstellung soll sicherlich auf die Formgebung der Legendären Pokémon hinweisen, allerdings kommen Biologie-Interessierte schnell auf eine zweite mögliche Bedeutung: In der Genetik sind die X- und Y-Chromosomen jene Erbanlagen, die das Geschlecht eines Individuums festlegen. Die Kombination XX ergibt dabei ein Weibchen, die Kombination XY ein Männchen. Noch wahrscheinlicher wird diese Theorie, wenn man sich nicht nur die deutschen Logos ansieht, sondern auch die japanischen Eventuell behandeln die neuen Editionen auch diese Ebenen, wobei ein drittes Legendäres Pokémon neben Xerneas und Yveltal die Z-Achse darstellen könnte. Doch nun genug der Spekulationen und Mutmaßungen: Wer sich gerne genauer über die Theorien informieren oder mitspekulieren möchte, findet im Internet auf der Wikipedia-Seite die nötigen Informationen beziehungsweise in einschlägigen Fan-Foren sicher viele Gleichgesinnte, mit denen er fachsimpeln kann.

zurate zieht: Dort sieht man eine Form, die stilisiert eine DNA-Doppelhelix darstellen könnte. In der DNA sind alle Erbinformationen eines Lebewesens gespeichert und diese liegt im Zellkern üblicherweise in erwähnten Doppelhelices vor. Könnte es also sein, dass **Pokémon X** und **Y** die genetische Grundlage der Pokémon zum Thema haben – eventuell mit einem bösen „Team Genetik“?

Ein zweiter Interpretationsansatz für das Logo liegt in der Mathematik: Jeder Schüler kennt die X- und Y-Achsen eines herkömmlichen Koordinatensystems, ältere lernen außerdem in der Oberstufe etwas über die Z-Achse, die den Raum beschreibt.

DNA-Doppelhelix: So sieht eine DNA-Doppelhelix in der Biologie aus.

ist dabei der erste Trailer, der in der **Pokémon Direct**-Sendung erstmals gezeigt wurde. Auf den nächsten Seiten widmen wir diesem Trailer daher eine ausführliche Analyse, indem wir einzelne Bilder herausgreifen und Prognosen für die fertigen Spiele wagen. Doch bevor wir uns an Spekulationen wagen, möchten wir euch zunächst die Fakten näherbringen, die bereits sicher bestätigt wurden.

Neue Starter und mysteriöse Legendäre Pokémon

Fünf der neuen Pokémon sind bereits namentlich bekannt, allen voran die drei Starter-Pokémon. Zu Beginn der neuen Spiele werdet ihr euch zwischen

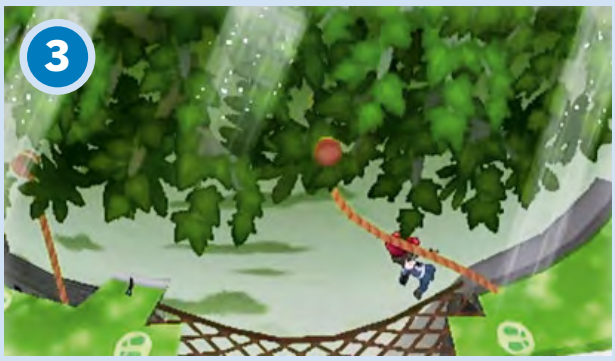
Mit Kirlia hat es auch ein Pokémon der dritten Generation ins Spiel geschafft. Hier wird es von einer Psycho-Attacke getroffen.

DIE TRAILER-ANALYSE

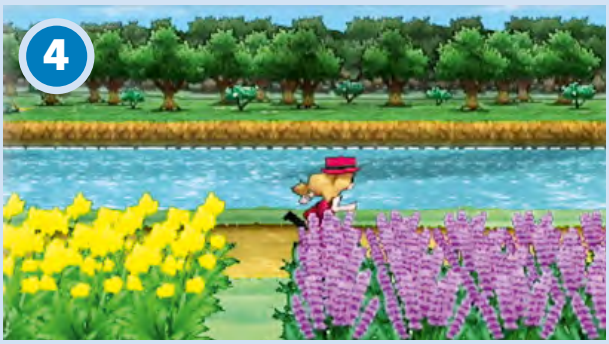
Wir nehmen sämtliche Details aus dem ersten Trailer unter die Lupe!

Der Trailer beginnt mit dieser Einstellung. Wir sehen vermutlich den männlichen Protagonisten in seinem Zimmer. Nichts Neues – der Anfang der Spiele läuft immer auf diese Weise ab. Neu ist der Grafikstil: Die Objekte sind polygonal in 3D modelliert. Hier werden die Möglichkeiten des 3DS klar genutzt!

Auf diesem Bild sehen wir den Protagonisten auf einer Route entlanglaufen. Das Schild lässt vermuten, dass es sich dabei um eine Route 3 handelt. Links ist eine Stadt zu sehen, auf dem Weg dorthin warten Trainer.

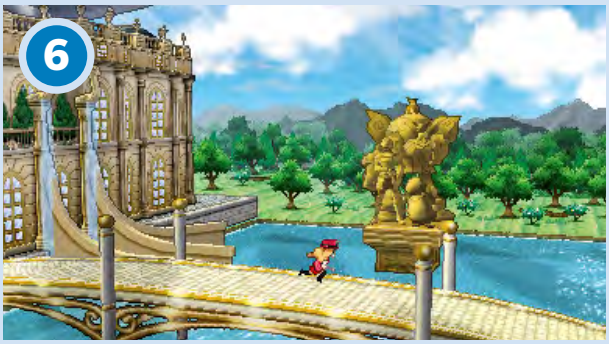


Früh übt sich, was ein Tarzan werden will: In dieser Szene schwingt sich der Protagonist an einer Liane von einem Punkt zum nächsten. Eventuell können wir hier eine ganz neue Spielmechanik erwarten, wahrscheinlicher ist aber, dass lediglich der Weg zum Arenaleiter dargestellt wird.



Hier bekommen wir zum ersten Mal die weibliche Protagonistin zu sehen: Sie läuft an einem Fluss entlang, im Hintergrund sehen wir Bäume, im Vordergrund verschiedene Blumen. Auch hier zeigt sich, wozu der 3DS grafisch in der Lage ist.

Dieser Ausschnitt ist interessant: Zum einen sehen wir den Protagonisten auf Rollerblades fahren – eine alternative Fortbewegungsmethode zum Fahrrad? Zum anderen erblicken wir im Hintergrund deutlich ein Gebäude, das an den Eiffelturm erinnert.



Hier ist ein Gebäude im Blick, das an den berühmten Buckingham Palace in London erinnert. Die Protagonistin läuft über eine Brücke, die von diesem Bauwerk wegführt. Hinter ihr steht eine große Statue mit einem Golgantes, einem Evoli, einem Mebrana und einem älteren Mann.

Auch bei diesem futuristisch anmutenden Gebäude mitten in den Bergen könnte es sich um eine Anspielung auf ein Haus handeln, das tatsächlich existiert: Das sogenannte Eden Project in Cornwall ist ein riesiger botanischer Garten und erfreut sich unter Touristen größter Beliebtheit. Haben sich die Entwickler von Game Freak vielleicht davon inspirieren lassen? Gut möglich!

Jetzt werden die neuen Starter-Pokémon vorgestellt: Den Anfang macht Igamaro, das auf einem Igel und einer Esskastanie basiert. Man sieht unter anderem, wie es einen Solarstrahl vorbereitet und ein Golgantes angreift.

Danach ist Fynx an der Reihe: Es heizt seinem Gegner Mampfaxo ordentlich ein, bevor es danach ein Kirlia angreift. Bei den Attacken wird deutlich, dass das Kampffeld viel dynamischer geworden ist: Die Kameras fahren um die Figuren herum und fangen jeden Winkel ein.

Nun darf noch Froxy zeigen, was er draufhat: Ein Grillmak hat keine Chance gegen seinen Angriff, auch ein Nagelotz sieht kein Land mehr. In den Kämpfen wird offenbar eine Cel-Shading-Grafik eingesetzt.

Während der Protagonist durch einen Wald eilt, folgt ihm eine weibliche Figur. Diese Stelle ist ein Hinweis darauf, dass die Partnerkämpfe aus der vierten und fünften Generation zurückkehren werden.

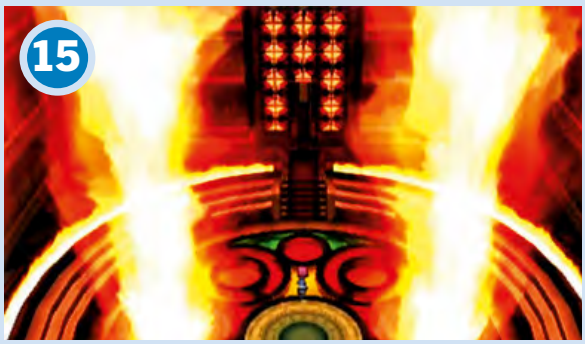
So wird es aussehen, wenn euch ein wildes Pokémon – in diesem Fall Pikachu – begegnet: Dieses erscheint jetzt nicht mehr von der linken Seite des Bildschirms, sondern frontal vor euch, sodass ihr quasi direkt in es hineinlauft. Eine äußerst witzige Idee, finden wir!

Hier ist ein Blick in eine Arena zu sehen, erkennbar an den beiden Statuen rechts und links vom Protagonisten. Der Kampfschauplatz setzt sich gerade in beeindruckender Weise wie aus dem Nichts zusammen!

Es folgen weitere Bilder von Kämpfen und wichtigen Schauplätzen wie dieser Arena mit riesigem Spinnennetz in der Mitte …

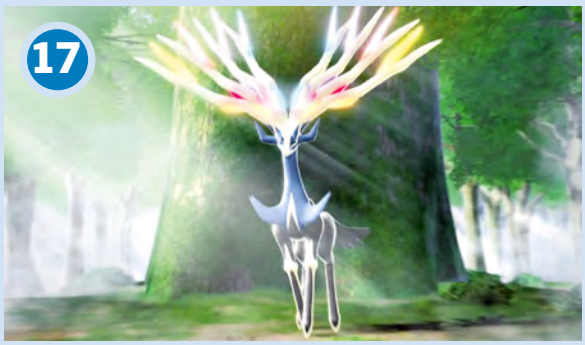
FORTSETZUNG FOLGT AUF SEITE 36

DIE TRAILER-ANALYSE



… und diesem geheimnisvollen Ort, an dem Flammen aus dem Boden schießen. Stellt euch schon einmal auf interessante Spielumgebungen ein!

Der Trailer endet mit einigen beeindruckenden Bildern von Yveltal …



… und Xerneas. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass diese Grafiken nicht aus dem eigentlichen Spiel stammen!

Das Kampf-Pokémon Lin-Fu holt zu einem starken Schlag aus.

dem Pflanzen-Wesen Igamaro, dem Feuer-Luchs Fynx und dem Wasser-Frosch Froxy entscheiden können. Interessant ist besonders der Design-Ansatz hinter Igamaro, das auf einem Igel und einer Esskastanie, auch Marone genannt, basiert. Eventuelle Zweit-Typen der Starter sowie ihre Entwicklungen oder Attacken sind indes noch nicht bekannt.

Enthüllt

Neben Igamaro, Fynx und Froxy wurden auch die beiden mächtigen Legendären Pokémon Xerneas und Yveltal vorgestellt. Xerneas basiert auf einem Hirsch und wird im Trailer in einem Wald gezeigt. Yveltal dagegen scheint eine Art Drache zu sein, der im Trailer majestätisch und elegant durch die Lüfte fliegt. Bis auf das Gewicht und die Größe ist noch nichts weiter über die beiden bekannt. Auffällig ist allerdings ihre Verbindung zu den Buchstaben X und Y: Nicht nur dass Xerneas mit X und Yveltal mit Y beginnt, sie sind auch rein physisch diesen Buchstaben ähnlich – werft dazu am besten einmal einen Blick auf die Artworks! Auch in den Logos der Spiele ähneln das X und das Y den Umris-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

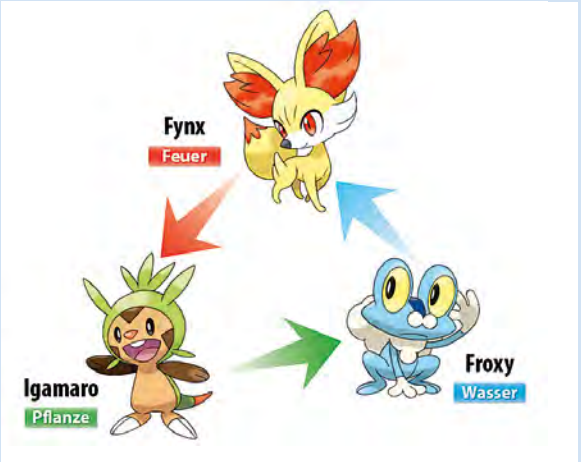
„Endlich mal modern!“

Die Entwickler von Game Freak haben die Zeichen der Zeit erkannt und setzen endlich auf eine zeitgemäße Präsentation des Kampfbildschirms der neuen **Pokémon**-Rollenspiele. Vorbei ist die Zeit, als wir auf dem Bildschirm mit einem pixeligen Artwork abgespeist wurden, das lediglich erahnen ließ, wie pompös Dialga, Palkia, Glurak und Co. im Anime rüberkommen. Die neuen Editionen **X** und **Y** liefern genau da notwendige Neuerungen, wo es dringend nötig ist: Die Mischung aus polygonaler 3D-Grafik, einer irrwitzigen Anzahl an Monstern und Neuerungen in puncto Kampfbalance könnte im Oktober gewaltig rocken. Noch bleibt uns Nintendo aber die Beantwortung einer wichtigen Frage schuldig: Was zum Henker haben die Buchstaben im Titel mit dem Abenteuer zu tun? Handelt es sich tatsächlich, wie unser **Pokémon**-Experte Max mutmaßt, um X- und Y-Chromosomen? Bitte Gewissheit liefern! Danke schön!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

ALLES WIE GEHABT

Was hat sich in puncto Kampfsystem eigentlich geändert? Fast nichts!



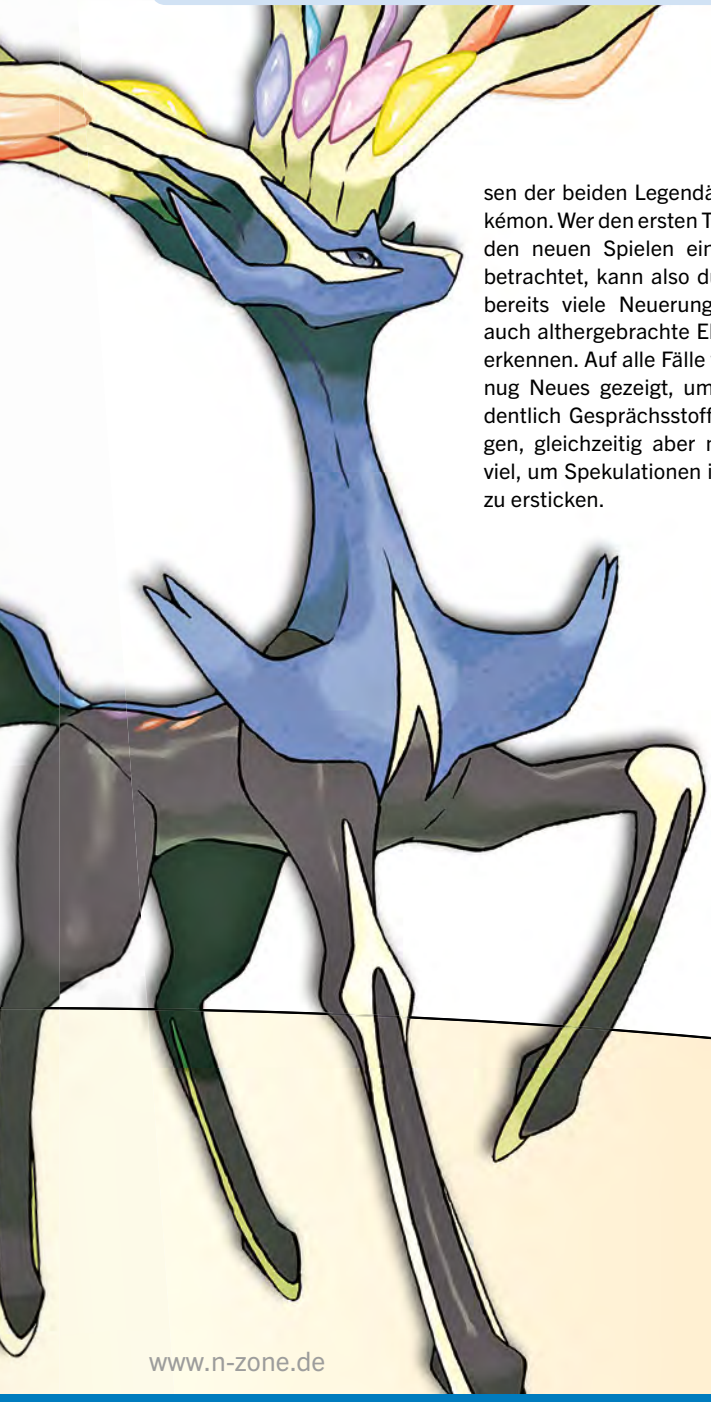
So kennen wir das: Pflanze besiegt Wasser, Wasser schlägt Feuer und Feuer ist Pflanze überlegen. An den Typbeziehungen hat sich nichts geändert.

ALLES NUR SPEKULATIONEN?

Die teils doch etwas kuriosen Theorien der Fans

Natürlich machen sich auch Pokémon-Fans aus aller Welt Gedanken darüber, wofür die Legendären Pokémon Xerneas und Yveltal stehen könnten. Kürzlich gelangte eine interessante Theorie des Bloggers Turnip an die Öffentlichkeit. Dieser sieht in Xerneas Ähnlichkeiten zu einer Nervenzelle oder einem Neuron und er findet zudem, dass Yveltal wie ein Muskel ist. Die Theorie wird damit begründet, dass jedes höher entwickelte Lebewesen aus drei Keimblättern besteht: dem Ektoderm, dem Mesoderm und dem Entoderm. Während sich auf dem Ektoderm Nervenzellen entwickeln, bildet der Mesoderm unter anderem Muskeln aus – so sind die Verbindungen zu Xerneas und Yveltal gegeben. Damit fehlt nach der Theorie nur noch ein Repräsentant des Entoderms, der für wichtige Organe wie die Leber, aber auch die Schilddrüse verantwortlich ist. Ihr ahnt es sicher: Der Entoderm wird demnach von einem noch unbekannten Z-Pokémon dargestellt.

Wie realistisch diese Theorie ist, wird sich zeigen. Allerdings äußerte sich sogar J. C. Smith, der Marketing-Leiter der Pokémon Company, zu den Überlegungen. Er meint, dass diese Theorie „faszinierend und wohlüberlegt ist“. Gleichzeitig macht er aber klar, dass auch er nicht weiß, worauf die Pokémon basieren, und verweist auf Game Freak in Japan. Er schätzt die Namen von Xerneas und Yveltal aber schon allein deswegen, weil sie weltweit die gleichen sind. „Das passt dazu, dass **Pokémon X** und **Y** weltweit gleichzeitig erscheinen und wird helfen, die Spielerfahrung für jeden Einzelnen zu verbessern.“



sen der beiden Legendären Pokémon. Wer den ersten Trailer zu den neuen Spielen eingehend betrachtet, kann also durchaus bereits viele Neuerungen und auch althergebrachte Elemente erkennen. Auf alle Fälle wird genug Neues gezeigt, um für ordentlich Gesprächsstoff zu sorgen, gleichzeitig aber nicht zu viel, um Spekulationen im Keim zu ersticken.

Pikante Info

Einen bereits bestätigten Fakt haben wir uns für den Schluss aufgespart: Die kommenden Rollenspiele mit der eigenwilligen Namensgebung werden sowohl die neuen Pokémon der sechsten Generation als auch viele alte aus früheren Generationen beinhalten. Im Trailer wurden Pokémon aus allen Generationen mit Ausnahme der zweiten bereits in Kämpfen gezeigt. Offenbar möchte uns der Entwickler Game Freak hier möglichst eine Best-of-Zusammenstellung aller bisher erschienenen Taschenmonster-Editionen bieten – hoffen wir, dass ihnen dieses ambitionierte Vorhaben gelingt! Es sind eben Profis am Werk! Wie der Präsident der Pokémon Company, Tsunekazu Ishihara, außerdem bekannt gab, wird die Gesamtzahl der Pokémon von 649 auf über 700 steigen. Dieser Fakt ist nicht weiter verwunderlich, da auch in den vorherigen Generationen stets mindestens 100 neue Pokémon zu den altbekannten hinzustießen. Welche Zahl im 700er-Bereich die Fans aber letztlich ganz genau erwarten dürfen, steht noch in den Sternen. Neue Exemplare der Taschenmonster werden wohl nach und nach über die nächsten Monate hinweg vorgestellt werden. ■

MEINUNG ● MAX DREWS

„Diesmal scheint sich viel zu ändern!“

Die neuen **Pokémon**-Editionen versprechen viele Neuerungen – dass sich am grundlegenden Spielprinzip nicht allzu viel ändern wird, ist dabei aber auch bereits abzusehen. Allerdings wird vor allem die neue Grafik und Aufmachung etwas ganz Neues für viele Fans sein. Dass eine vermutlich neue Region eventuell Europa als Vorbild haben könnte, dürfte viele westliche Serien-Anhänger freuen. Noch dazu die vielen neuen Pokémon, von denen mir die ersten fünf vorgestellten schon einmal außerordentlich gut gefallen – wenn nichts schiefläuft, dürfen sich **Pokémon**-Fans auf einen weiteren Blockbuster einstellen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Auf dem 3DS wirken sie etwas pixeliger und nicht ganz so detailliert. Die Farbgestaltung jedoch entspricht voll und ganz dem angebotenen Pressematerial.

GESPIELT N-ZONE

3DS

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 08. März 2013

CASTLEVANIA

LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE

Text | Christoph Kraus

Eine schrecklich verfluchte Familie: Dem Belmont-Clan ist es einfach nicht vergönnt, sich mal eine Auszeit von der Vampirjagd zu nehmen.

Drei spielbare Figuren soll es geben. Besonders auf Alucard darf man gespannt sein. In seinem Repertoire: übermenschliche Fähigkeiten und Zaubertricks.

Die ersten Untoten, wie dieser mies gelaunte Skelettkrieger, sind häufig die ersten anzutreffenden Gegner. **Mirror of Fate** bildet hier keine Ausnahme.

Und mindestens genauso verflucht sind wahrscheinlich auch die Gamer an den Spielkonsolen. Ob nun NES, SNES, PlayStation oder weiß der Geier welche Hardware, es gab immer irgendwo ein **Castlevania**, das euch mit der Aufgabe betraute, Obervampir Dracula die Lebenskerze auszublasen. Immer und immer wieder, denn der gute Herr mit Knoblauchallergie hat partout keine Lust, sich für immer in seinen Sarg zurückzuziehen. Heute, im Jahre des Herrn 2013, versenkt der Fürst der Finsternis seine Fänge in den Hals des 3DS. Und wie immer ist ein Belmont zur Stelle, um Dracula einen Strich durch die Rechnung zu machen.

Familientradition

Der besagte Belmont trägt in diesem Fall den schönen Vornamen Trevor und ist niemand anders als der Sohn von Gabriel Belmont. Bei Multikonsoleros mit **Castlevania**-Erfahrung dürften hier die Alarmglocken läuten, war Gabriel doch der Hauptcharakter von **Castlevania: Lords of Shadow**, welches als ein Reboot der Serie fungiert hat. Der 3DS-Ableger mit dem zusätzlichen Untertitel **Mirror of Fate** ist nun das direkte Sequel und spielt rund 25 Jahre nach den Ereignissen von **Lords of Shadow**. Sofern ihr den Titel gespielt habt, werdet ihr mit einer Menge Vorwissen ins Abenteuer starten. Doch keine Angst, selbst ahnungslose Vampirjäger werden behutsam in die Ereignisse des Spiels eingeführt, müssen dann jedoch auf so manchen Aha-Effekt verzichten. Trevor ist derweil nicht der Einzige, der sich auf die Socken macht, um untotes Gesocks zu verprügeln. Mit Simon Belmont und dem Fan-Favoriten Alucard kommen zwei weitere Charaktere hinzu, die ganz verschiedene Talente und Fähigkeiten parat haben und sich somit vollkommen anders spielen sollen. Darüber hinaus agieren sie in unterschiedlichen Zeitepochen, die Story wird allem Anschein nach also einen Rahmen von mehreren Jahren, wenn nicht gar Jahrzehnten haben.

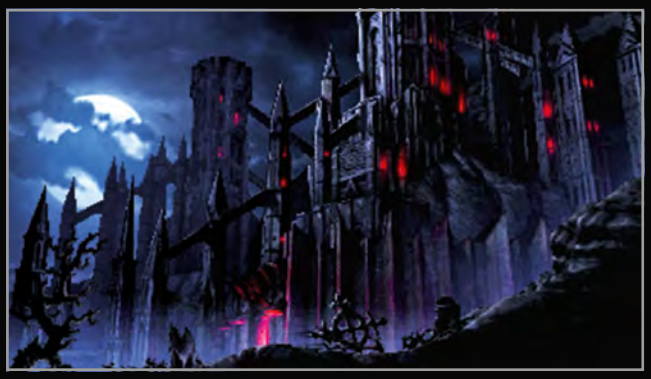
Ist weniger mehr?

Zunächst muss jedoch erst einmal Trevor selbst ran. Beim Gameplay hat sich Konami, anders als bei der Story, nicht an das **Castlevania** für die großen Konsolen gehalten. **Mirror of Fate** orientiert sich hier klar an die Spielvariante der Klassiker, inklusive der Titel für den Nintendo DS wie **Order of Ecclesia** oder **Dawn of Sorrow**. Ihr steuert Trevor also aus der Seitenansicht von links nach rechts (oder je nach Level umgekehrt) und setzt eure Peitsche gegen plötzlich auftauchende Dämonen ein. Geben diese nach ein paar Schlägen für immer Ruhe, gibt es als Belohnung Erfahrungspunkte, die bei einem Levelaufstieg neue Attacken und Fertigkeiten freischalten. Hier geht **Mirror of Fate** wohl einen Schritt zurück. Lebensenergie, Mana, Profilwerte wie Geschicklichkeit oder Stärke, all das ließ sich nicht in einem Status-Bildschirm detailliert anzeigen, wie es in den eher aktuellen „Metroidvanias“ der Fall war. Bleibt zu hoffen, dass dies im fertigen Spiel anders sein wird. Ebenso wie das Leveldesign, denn das ist bislang noch erschreckend linear. Ob Dracula da seine Klauen im Spiel hat, um den Belmonts eins auszuwischen? Am 8. März wird es sich entscheiden. ■

Das erste **Castlevania** erschien 1986 und gab lange Zeit die Design-Richtung der Serie vor. Erst ab dem N64 gab es Ausflüge ins dreidimensionale Schloss.

Draculas Festung war schon immer sehr verwinkelt. Diverse Türen, die ihr früh fandet, ließen sich erst später öffnen. Ob dieses Element noch enthalten ist?

Die Peitsche dient seit jeher nicht nur als Allzweckwaffe. An dafür vorgesehenen Stellen dürft ihr einen auf Indiana Jones machen und euch rüberschwingen.



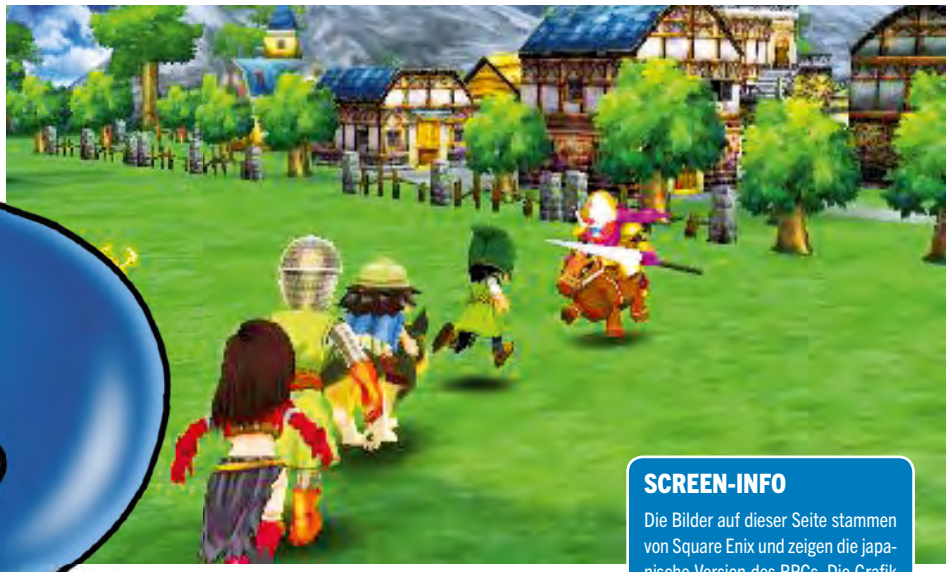
Es kann nicht schaden, den direkten Vorgänger **Lords of Shadow** mal anzuzocken. Dann erschließen sich euch eventuell diverse Anspielungen im Game.

MEINUNG ● MARCO CABIBBO

„Schloss Dracula muss mal wieder saniert werden“

Ihren kulturellen Höhepunkt hat die **Castlevania**-Serie meiner Meinung nach schon vor vielen Jahren mit **Symphony of the Night** oder **Super Castlevania IV** erlebt. Danach wurde es lange Zeit still um die Serie. Erst mit den DS-Titeln und den darin enthaltenen Features wurde mein Interesse für die Vampirjagd wieder geweckt. **Mirror of Fate** scheint sich nun von diesem Konzept zu verabschieden und will wieder da ansetzen, wo man auf dem NES aufgehört hat. Technisch geht das bisher Gezeigte in Ordnung, reizt den 3DS aber zu keiner Zeit wirklich aus. Eine stabile Framerate würde für den Anfang ja schon reichen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Reiselust: Wie von **Dragon Quest** gewohnt, werden die Gebiete – seien es Ebenen, Städte oder Gebirge – sehr abwechslungsreich ausfallen.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Seite stammen von Square Enix und zeigen die japanische Version des RPGs. Die Grafik darauf gibt realistisch wieder, wie **Dragon Quest VII** beim Spielen auf dem 3DS aussehen wird.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** ArtePiazza | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Nicht bekannt

DRAGON QUEST VII

Text | Lukas Schmid

Dragon Quest und kein Ende: Teil 7 der Serie erlebt als ein von Grund auf überarbeitetes Remake sein Debüt auf dem Nintendo 3DS.

So ändern sich die Zeiten: Nachdem **Dragon Quest** auf dem NES und dem SNES seinen Ursprung erlebte, erschien die Reihe ab Teil 7 nur noch für die Sony-Konsolen und Nintendo-Fans schauten bei den letzten beiden Ablegern in die Röhre. Inzwischen aber ist die Serie wieder fast ausschließlich auf den Nintendo-Spielsystemen zu Hause. Die zwei letzten Hauptteile sind exklusiv auf dem DS und der Wii/Wii U beheimatet, zudem bekam der DS zahlreiche Remakes älterer Ableger spendiert. Die aktuelle Neuauflage von **Dragon Quest VII** erscheint im Februar in Japan für den 3DS und verspricht, grandioses Spiele-Futter für RPG-Fans zu liefern. Da das Spiel bisher nur in Japan und Amerika offiziell erschienen ist, könnte das 3DS-Remake für viele deutsche Spieler den ersten Kontakt mit **Dragon Quest VII** bedeuten.

Zurück in die Zukunft

Erwartungsgemäß ist die Handlung dieselbe wie vor mehr als zehn Jahren auf der PS1: Euer Protagonist, dessen Namen ihr selbst bestimmen könnt, lebt zusammen mit einer kleinen Gruppe von Menschen auf dem Kontinent Estard, dem scheinbar einzigen Festland inmitten eines riesigen Ozeans. Bald jedoch stellt sich heraus, dass es vor vielen Jahrhunderten zahlreiche andere Kontinente gab. Im Krieg gegen einen guten Gott versiegelte ein böser Erzdämon diese Landflächen unter dem Meer. Eure Aufgabe ist es nun, in die Vergangenheit zu reisen, dort das Böse von den jeweiligen Kontinenten zu verbannen und die Landflächen auf diese Weise in der Gegenwart erscheinen zu lassen. Die Missionen, die ihr auf dem Festland in der Vergangenheit löst, präsentieren sich zumeist als kleine, in sich abgeschlossene und äußerst atmosphärische Mini-Dramen, die meistens sogar interessanter sind als die Haupthandlung. Diesen Ansatz kennen wir bereits von **Dragon Quest IX** für den Nintendo DS.

Neue Inhalte …

In die Vergangenheit gelangt ihr, indem ihr Steintafeln sammelt, die über die Welt verstreut zu finden sind. Ein Kritikpunkt des Originals war es, dass es oftmals

Damals: Auf der PS1 sah die Grafik von **Dragon Quest VII** noch bescheiden und detailarm aus, wie man an diesen sogenannten Schleimen sieht …

Heute: Auf dem 3DS wurde die Grafik deswegen einer Generalüberholung unterzogen und auch die Kult-Gegner erstrahlen in völlig neuem Glanz.

Miesepeter: Wie für die Serie üblich, ist der Manga-Künstler Akira Toriyama für das Design der zahlreichen Bewohner der Welt verantwortlich.

Augenweide: Eure Übersichtskarte besteht nicht nur aus Linien und Flächen, sondern ist ausgesprochen detailreich und liebevoll gestaltet.

eine rechte Plackerei war, diese Tafeln zu finden. Im 3DS-Remake hingegen steht euch ein kleiner Gnom, der euch mit hilfreichen Hinweisen leitet, zur Seite, sodass das Frustpotenzial hier wesentlich geringer ausfallen sollte. Zudem verrät euch ein Radar auf der Karte am Touchscreen, wann ihr in der Nähe einer Steintafel seid. Per Streetpass und Spotpass könnt ihr neben einigen anderen Spielereien spezielle, dem Remake neu hinzugefügte Steintafeln tauschen. Dadurch schaltet ihr Zusatz-Dungeons frei, die es im Original nicht gab. Die japanische Website des Spiels deutet zudem an, dass es wohl sogar neue, extra für den 3DS-Ableger programmierte Handlungsstränge geben wird, sodass auch Kennern des Originals ein Anreiz geboten wird.

… und neue Technik

Ebenfalls neu: Die Gegner, gegen die ihr kämpfen könnt, laufen gut sichtbar auf der Oberwelt herum. Die nervigen Zufallskämpfe des Originals sind damit passé. Mit gutem Grund kaum etwas verändert haben die Entwickler hingegen am sehr gelungenen, rundenbasierten Kampfsystem. Ihr wählt in einem Menü eure Aktionen aus und macht eure Gegner damit fertig. Vollkommen anders aber zeigt sich die Präsentation der Auseinandersetzungen. Vorbei sind die Zeiten starrer Bilder, unschöner Sprites und nerviger Textkästen. In der Neuauflage läuft das Geschehen mit butterweichen Animationen ab. Auch abseits der Kämpfe ist die Grafik dermaßen aufgebohrt und verändert worden, dass vom Originalspiel in dieser Hinsicht so gut wie nichts mehr übrig ist. Stattdessen sieht das Abenteuer dem ausgesprochen hübschen PS2-Teil **Dragon Quest VIII** zum Verwechseln ähnlich. Der Soundtrack wurde komplett neu von einem richtigen Orchester eingespielt. Ihr seht, hier kommt ein technisches Power-Paket voller kleiner und großer Neuerungen auf euch zu. Das bewährte Klassensystem, unzählige Nebenmissionen sowie eine Spielzeit, die schon auf der PS1 gut 100 bis 200 Stunden betrug und durch die zusätzlichen Inhalte noch einmal höher ausfallen dürfte, machen uns bereits jetzt heiß auf das Spiel.

Plappermaul: Dialoge stehen in jedem RPG an der Tagesordnung – hier liefert sich der Protagonist ein Streitgespräch mit dieser holden Maid.

Schieflage: Hin und wieder seid ihr in ausgefallenen Gebieten unterwegs – da widersetzen sich auch mal Kisten den Gesetzen der Schwerkraft.

Wann kommt's?

Dragon Quest VII verspricht ein Remake der allerhöchsten Güteklasse zu werden, sodass wir es gar nicht mehr erwarten können, endlich durch die Zeiten zu reisen und abwechslungsreiche Abenteuer zu erleben. Es bleibt bei aller Euphorie aber noch zu hoffen, dass das Spiel überhaupt in Europa erscheint: Ebenso wie für Teil 10 existiert bisher nämlich kein Veröffentlichungstermin für das 3DS-Rollenspiel. Wir sind allerdings zuversichtlich, denn seit **Dragon Quest VIII** hat es bisher noch jeder Ableger der Serie auch irgendwann zu uns geschafft. ■

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Hier kommt ein Meisterwerk auf uns zu!"

Meine Vorfreude auf das Remake von **Dragon Quest VII** ist inzwischen größer als jene auf den zehnten Teil für die Wii U. Man mag mich für konservativ halten, aber das Singleplayer-zentrierte, klassisch aufgebaute Abenteuer samt sinnvoller und umfangreicher Neuerungen spricht mich mehr an als die aktuellen Online-Mehrspieler-Experimente der Serie. Ich bin zuversichtlich, dass meine hohen Erwartungen an **Dragon Quest VII** erfüllt werden.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii, Wii U und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat. Bei der Wii U kommt zudem der Wii-U-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel von den besonderen Features der Wii U Gebrauch macht.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller ...

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera ...

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal/online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

> **90 %, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80 %, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70 %, Gut** | Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60 %, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50 %, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50 %, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

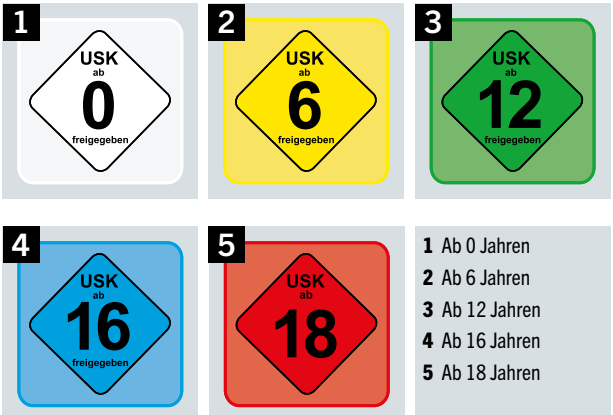
N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS
Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // bedauert …

… dass Nintendo kein komplett neues Zelda für die Wii U bringt. Klar wird da noch was Großes kommen und **Wind Waker** wird in HD noch einmal rocken. Ich bin halt einfach ein ungeduldiger Mensch!

… Christophs Abschied. Nach über fünf Jahren Zusammenarbeit macht dieser Kraus die Biege, sodass Tom jetzt auf Christophs einzigartigen Humor und seine klasse Mettbrote verzichten muss. An dieser Stelle ein herzliches Danke für die gute Zeit und das eine oder andere Extra-Kilo!

Christoph Kraus // bedankt sich …

… für das Privileg, dass ich euch Lesern mehr als 100 Ausgaben lang alle möglichen Vorschauen, Tests, Lösungen, Reportagen sowie jeden erdenklichen Community-Irrsinn liefern durfte. Das war echt lässig. Doch damit ist jetzt Schluss. Mich zieht's zurück in meine alte Heimat, wo ich mich meinem Lebensziel widmen möchte: endlich **Superman 64** durchzocken!

… bei Tom und Co. für den deftigsten Brotzeitkorb aller Zeiten, den er doch gar nicht verdient hat!

Sebastian Stange // freut sich …

… auf den Konsolen-Krieg 2013! Wie es aussieht, wird noch im Februar die neue PlayStation vorgestellt. Auch Microsofts neue Xbox dürfte noch vor der Spielemesse E3 im Juni enthüllt werden. Denn Konkurrenz belebt das Geschäft!

… auf die zweite Spiele-Welle. Zum Start der Wii U gab es für meinen Geschmack zu wenige „echte" Wii-U-Spiele und zu viele Portierungen. Die zweite Welle, mit **Pikmin 3**, **The Wonderful 101** und **Lego City Undercover,** wirkt da schon deutlich besser!

Uwe Hönig // wünscht …

… sich mehr Wii-U-Spiele. Direkt nach dem Start der neuen Nintendo-Konsole freute ich mich über die verhältnismäßig hohe Anzahl von direkt verfügbaren Spielen. Nur drei Monate später herrscht Flaute. Hallo, Nintendo, wo bleiben neue und hochkarätige Spiele für die Wii U?

… seinem Ex-Nebensitzer nur das Beste! Dass Christoph die Biege gemacht hat, findet nicht nur Thomas sehr schade. Uwe wünscht unserem Herr Kraus trotzdem alles Gute und viel Erfolg im neuen Job!

Matthias Schöffel // vermisst …

… schon jetzt, wie alle verbliebenen Kollegen, den Kraus. Wer wird dem Layout jetzt mit völlig unverständlichen Kritzeleien unter die Arme greifen? Wer wird jede Stichelei mit einem Lächeln wegstecken? Den Christoph ersetzt uns keiner.

… eindeutiges Wetter. Zwölf Grad plus und bewölkt, am nächsten Tag Schneefall bei minus drei. So oder so ähnlich im steten Wechsel. Das hält doch kein Mensch aus. Wenn schon Winter, dann bitte konsequent.

David Mola // lernt …

… derzeit fleißigst neue Photoshop-Tricks, um euch in Zukunft eine noch schönere N-ZONE präsentieren zu dürfen, und staunt, wie unfassbar gut manche Leute mit dem Bildbearbeitungsprogramm umgehen können.

… einen Redaktionsalltag ohne Christoph Kraus kennen. Ja ja, das wandelnde Nintendo-Lexikon fehlt uns schon ein bisschen, aber wer kann sich dem Ruf der Heimat schon entziehen? Mach's gut, Großer!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… steht auf XY! Unser Online-Redakteur David freut sich derzeit auf **Pokémon X & Y**. Denn das schaut endlich mal wieder nach neuen Abenteuern und neuen, coolen Features aus. Neben den neuen Pokémon freut er sich vor allem auf die 3D-Spielwelt, in der besonders die 3DS-Features zur Geltung kommen sollen.

BENJAMIN KEGEL

… freut sich tierisch darauf, nach über einem Jahr Zwangspause wieder die Nintendo-Controller anpacken und von seinen Erlebnissen berichten zu dürfen! Er ist wie Kollege Marco begeistert von dem unerwarteten Besuch von **Bayonetta**, trotzdem bleiben Samus Aran und Mother Brain natürlich weiterhin seine Nummer 1 und 2.

MAX DREWS

… zieht (es) in die Heimat zurück. Nach seinem sechsmonatigen Praktikum bei einer Hamburger PR-Agentur – an dieser Stelle viele Grüße an die ehemaligen Kollegen – wohnt er ab Anfang Februar wieder in Wuppertal in Nordrhein-Westfalen. Hier absolviert er jetzt erst einmal ein weiteres Praktikum, bevor er zum Wintersemester 2013 zu studieren beginnt .

MARCO CABIBBO

… ist jetzt endlich wieder im Nintendo-Lager angekommen und gespannt darauf, was Big N in den nächsten Monaten aus dem Ärmel zaubern wird. Eine exklusive Fortsetzung von **Bayonetta** ist schon mal sehr knorke. Jetzt muss nur noch das neue **Etrian Odyssey** erscheinen und schon gibt's genug Spielefutter für ihn.

LUKAS SCHMID

… zeichnet. Im Rahmen der Nintendo-Weihnachtsaktion, bei der man sich gratis ein Spiel herunterladen konnte, hat er sich für **New Art Academy** entschieden und macht neuerdings während Zugfahrten Monet Konkurrenz. Freunde, denen er seine Machwerke präsentiert, reagieren darauf mit gekonnt überspieltem Grauen.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	THE CAVE (Wii U)	THE CAVE (Wii U)	NBA 2K 13 (Wii U)	SCRIBBLENAUTS: UNLIMITED (Wii U)
FLOP-TITEL	NBA 2K13 (Wii U)	DIESMAL NIX!	Wii U SING PARTY (Wii U)	Wii U SING PARTY (Wii U)
SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (Wii U/3DS) ∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 54	Ich mag das Gameplay von **Scribblenauts** seit jeher, von daher hatte ich auch meinen Spaß mit **Unlimited**. Was mir aber so langsam fehlt, sind echte, große Neuerungen in der Spielmechanik! **7**	Die Spielidee ist absolut einzigartig und mächtig clever, doch so langsam hat sie sich abgenutzt. **Scribblenauts Unlimited** ist ein toller Spielplatz für Tüftler. Ich vermisse aber echte Herausforderungen. **7**	Der Wow-Effekt des ersten **Scribblenauts**-Spiels auf dem DS ist auf der Wii U zwar verflogen und auch technisch beeindruckt **Unlimited** mich nicht. Trotz alledem bleibt's ein gutes Spiel für kreative Zocker. **7**	Endlich kann ich **Scribblenauts** auf dem großen Fernseher und mit aufgemotzter Grafik spielen. Die 3DS-Fassung des Spiels ist auch okay, nur leider fehlt der umfangreiche Objekteditor der Wii-U-Version. **8**
SING PARTY (Wii U) ∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 58	Ich habe kein Talent zum Singen, jedoch hat mir **Sing Party** viel Freude bereitet. Das lag vor allem an der lustigen Runde, in der ich meine Sangeskunst zum Besten gegeben habe – alleine würd ich's nie spielen. **7**	Tja ... Karaoke. Das Spiel funktioniert gut, der Tablet-Controller als Text-Vorlage ist ebenso spitze und Tracklist sowie Spielmodi passen ebenfalls. Nur bleibt es halt Karaoke. Kurzum: Es interessiert mich nicht! **7**	Ich singe genauso oft wie ich tanze, also so gut wie nie. Somit lässt mich auch **Sing Party** auf der Wii U eher kalt. Fans dieses Genres werden aufgrund der guten Songauswahl und des Umfang happy sein. **6**	Ich hasse singen! Folglich kann ich mit einem Spiel, bei dem man singen muss, nicht viel anfangen. Immerhin wurden nette Ideen wie die Songtexteinblendungen auf dem Display des GamePads umgesetzt! **6**
NBA 2K13 (Wii U) ∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 60	Und mag das Spiel auch noch so viel zu bieten haben – mit Basketball werde ich nicht warm. Da kann ein eingefleischter Fan wie Tom noch so auf mich einreden – von mir gibt's nur schwache 6 Pünktchen. **6**	Solider Port, eher sinnlose Nutzung des Tablet-Controllers und heitere Basketball-Action. Wer den Sport mag, bekommt hier eine richtig gute Videospiel-Variante serviert. Da gibt es nicht viel dran zu meckern! **8**	Als jemand, der gerne noch ein paar Körbe wirft und die Geschehnisse in der US-Profiliga verfolgt, bin ich total glücklich mit **NBA 2K13**. Der Umfang ist einfach nur der Hammer, die Technik funzt hervorragend! **9**	Die neueste Auflage der beliebten Basketball-Simulation gefällt mir sehr gut. Die coole Präsentation im Stil einer TV-Übertragung wird durch eine prima Steuerung und neue GamePad-Features ergänzt. **8**
SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (3DS) ∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 62	Ob roter Klempner oder blauer Igel –ich liebe Fun-Racer auf dem 3DS! Es macht auch unterwegs eine Riesen-, mit Sonic und der restlichen Sega-Sippe über die gut designten Kurse zu brettern. **8**	Hach, so recht mag ich mit der Unterwegs-Variante des heiteren Fun-Racers nicht warm werden. Liegt es an der groberen Grafik? Liegt es daran, dass ich zu sehr an **Mario Kart 7** gewöhnt bin? Immerhin: Solides Spiel! **7**	An **Mario Kart** kommt Sonics Raserei auf dem 3DS zwar nicht heran, dennoch spielt sich der Funracer mit dem blauen Sega-Igel und seiner Sippe auch auf dem Handheld sehr gut. Eine angenehme Abwechslung! **7**	Die mobile Version von Sonics aktuellem Racing-Hit macht fast genauso viel Spaß wie auf einer Heimkonsole. Nur die Übersicht ist aufgrund der Display-Abmessungen schlechter, dafür gibt's aber feine 3D-Optik! **7**
THE CAVE (Wii U) ∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 70	Ich bin zwar zu jung, um die älteren Spiele von Entwickler Ron Gilbert richtig gespielt zu haben, dennoch hat mich sein neuestes Werk **The Cave** auch ohne Retro-Bonus überzeugen können. **8**	Ich find's klasse, wie hier das recht altbackene Adventure-Genre angenehm modernisiert wird – auch wenn die Idee mit den vielen Spielfiguren eigentlich uralt ist. Sehr sympathisch, sehr lustig. Tolles Spiel! **8**	Als Kind habe ich Spiele von Ron Gilbert geliebt: **Monkey Island** zählt heute noch zu meinen Favoriten! Das Download-Spiel **The Cave** hat mich daher sofort angesprochen – und nicht enttäuscht! **8**	Bereits die PS3-Version des charmanten Adventures vom **Monkey Island**-Erfinder Ron Gilbert hat mich an den Bildschirm gefesselt und dasselbe wiederfährt mir derzeit mit der tadellosen Wii-U-Fassung!! **8**
FRACTURED SOULS (3DSWARE) ∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 72	Mich hat diese Hin- und Herschalterei zwischen den Screens irritiert! Klar – das macht viel vom Reiz von **Fractured Souls** aus, aber ich lass' es auf meine alten Tage dann doch lieber ruhig angehen. **6**	Das Spiel ist erstaunlich clever, nutzt die zwei Screens des Handhelds prima und überrascht immer wieder mit verrückten Ideen. Aber schwer ist das Geballer! Und es kann echt frusten. Ihr seid also gewarnt! **7**	Eine kleine Perle im eShop: Das clevere und zugleich actionreiche Gameplay in Verbindung mit der gelungenen Atmosphäre macht einfach nur Spaß! Für wenig Geld bekommt man hier sehr viel Spiel! **8**	Das trickreiche Gameplay auf zwei Bildschirmen gleichzeitig ist endlich wieder eine coole neue Idee! Trotz des fairen Schwierigkeitsgrads dürften Gelegenheitsspieler jedoch schnell den Überblick verlieren. **8**

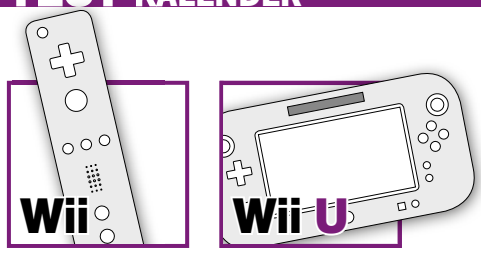
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.**

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
NBA 2K13	2K Sports	11. Januar	2013
SiNG Party	Nintendo	18. Januar	2013
FEBRUAR		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar	2013
Rayman Legends	Ubisoft	28. Februar	2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar	2013
MÄRZ		
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	28. März	2013
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	7. März	2013
Lego City: Undercover	Warner Interactive	28. März	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	22. März	2013
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	21. März	2013
2013		
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Tecmo Koei	2013
Game & Wario	Nintendo	2013
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	30. April	2013
Lego Marvel Superheroes	Warner Interactive	2013
Pikmin 3	Nintendo	2. Quartal	2013
Resident Evil Revelations	Capcom	24. Mai	201
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	Nicht bekannt
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	20. August	2013
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Amazing Spider-Man	Activision	2013
The Wonderful 101	Nintendo	2013
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	2013
Wii Fit U	Nintendo	2013

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
Secret Agent Files	S.A.D.	31. Januar I 2013
Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media	25. Januar I 2013
FEBRUAR		
Brain Training 3D	F + F Distribution	15. Februar	2013
Crash City Mayhem	Ghostlight Ltd.	22. Februar I 2013
Findet Nemo: Flucht in den Ozean	THQ	14. Februar I 2013
Model 3D – Dein Fashion Shooting	Koch Media	16. Februar I 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar	2013
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.	22. Februar I 2013
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	8. Februar	2013
Super Black Bass 3D	Koch Media	16. Februar I 2013
Viking Invasion 2 – Tower Defense	Bigben Interactive	22. Februar I 2013
MÄRZ		
ATV Fever	Enjoy Gaming Ltd.	März	2013
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	8. März	2013
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	28. März	2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	8. März	2013
Hello Kitty Picnic	505 Games	März	2013
Luigi's Mansion 2	Nintendo	März	2013
Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software	29. März	2013
Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit Europe Ltd.	13. März	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	22. März	2013
2013		
Animal Crossing	Nintendo	2. Quartal	2013
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Nicht bekannt
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	19. April	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 54	8. Februar	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
	12. Februar	Aliens: Colonial Marines	Sega
	28. Februar	Rayman Legends	Ubisoft
	7. März	Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive
	21.März	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
Vorschau S. 28	22. März	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
	28. März	Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai
	März	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive

22.03. MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

HERSTELLER: CAPCOM I GENRE: ROLLENSPIEL

Nintendo übernimmt in Europa den Vertrieb und das Marketing für den vielversprechenden Capcom-Titel. Als Erscheinungstermin wird bislang lediglich der Monat März genannt (ebenso wie für die gleichnamige 3DS-Version). **Monster Hunter 3 Ultimate** bietet mehrere Hundert Stunden Spielspaß, wobei Heim- und Mobilvariante des Games miteinander kompatibel sind. Das bedeutet, eure Spielstände funktionieren problemlos auf beiden Konsolen und Wii-U-Zocker können sich per kabelloser Kommunikation gemeinsam mit 3DS-Spielern auf die Monster-Jagd begeben. Außerdem bietet die Wii-U-Version einen Online-Modus für bis zu vier Teilnehmer und begeistert durch unzählige riesige Kreaturen und herausragende HD-Optik.

28.03. DIE CROODS: STEINZEIT-PARTY

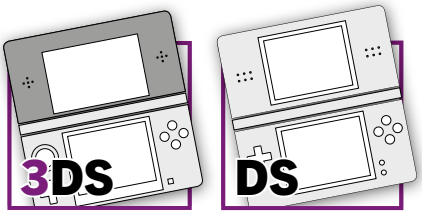
HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Nach **Shrek** und **Madagascar** kommt im März ein neuer Animationsfilm von Dreamworks in die Kinos. Das 3D-Filmabenteuer heißt **Die Croods** und erzählt eine abenteuerliche Geschichte aus der Steinzeit. Dabei geht es um eine Familie, die erstmals ihr bekanntes Territorium verlässt, um eine neue fantastische Welt zu erforschen. Die Filmumsetzung besteht aus 25 Minispielen, bei denen es ein Wiedersehen mit den wichtigen Charakteren des Kinostreifens gibt. In der Rolle eures Lieblings-Croods dürft ihr euch witzigen Herausforderungen stellen, um die Wahl zum wichtigsten Familienmitglied zu gewinnen.

MÄRZ SNIPER: GHOST WARRIOR 2

HERSTELLER: CITY INTERACTIVE I GENRE: EGO-SHOOTER

Sniper: Ghost Warrior 2 erscheint in den USA am 12. März für PC, PS3 und Xbox 360 und soll in Europa ebenfalls im März veröffentlicht werden. Bei der ESRB-Freigabe (amerikanisches Gegenstück zur Alterseinstufung der USK) wurde das Spiel auch für die Wii U gelistet. Leider lag uns bis zum Redaktionsschluss keine Bestätigung vom Hersteller über eine Wii-U-Version vor.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 54	8. Februar	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
Test S. 62	8. Februar	Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega
	14. Februar	Findet Nemo: Flucht in den Ozean	THQ
	15. Februar	Brain Training 3D	F + F Distribution
	16. Februar	Model 3D – Dein Fashion Shooting	Koch Media
	16. Februar	Super Black Bass 3D	Koch Media
	22. Februar	Crash City Mayhem	Ghostlight Ltd.
	22. Februar	Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.
	22. Februar	Viking Invasion 2 – Tower Defense	Bigben Interactive
	Februar	Imagine Champion Rider 3D	Ubisoft
Vorschau S. 44	8. März	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami
	8. März	Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo
	15. März	Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit
Vorschau S. 28	22. März	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
	28. März	Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai
	29. März	Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest
	März	ATV Fever	Enjoy Gaming Ltd.
	März	Hello Kitty Picnic	505 Games
Vorschau S. 32	März	Luigi's Mansion 2	Nintendo

08.02. SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Das neueste **Scribblenauts**-Abenteuer erscheint im Gegensatz zu den Vorgängern erstmals auch für ein Heimsystem (Wii U). Zeitgleich veröffentlicht Warner Interactive eine Version für den Nintendo 3DS, die mit einigen coolen Features aufwartet! In der Rolle des jungen Helden Maxwell dürft ihr zahllose Objekte verwenden, um abwechslungsreiche Rätsel zu lösen. Dank 3D-Optik lassen sich die Aufgaben in der offenen Fantasie-Welt äußerst variantenreich bewältigen, da das Wechseln des Betrachtungswinkels den Einsatz neuer witziger Tricks ermöglicht.

15.03. MONSTER HIGH: LABYRINTH-SKATEN

HERSTELLER: LITTLE ORBIT I GENRE: RENNSPIEL

Bei **Monster High: Labyrinth-Skaten** dürft ihr die Rolle eures Lieblingscharakters aus der Serie übernehmen, um in extrem rasanten Skate-Duellen kräftig auf die Tube zu drücken. Dabei kommt es selbstverständlich auf möglichst hohes Tempo und eine geschickte Fahrweise an. Die aufsammelbaren Extras und die verschiedenen Spezialfähigkeiten der spielbaren Figuren versprechen actionreiche Abwechslung. Darüber hinaus dürft ihr wahlweise auch im Team antreten, um die Strecken rund um das Monster-High-Schulgelände unsicher zu machen.

MÄRZ LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Im 3DS-Nachfolger des GameCube-Spiels **Luigi's Mansion** erhält der schlaksige Bruder von Mario einmal mehr den Auftrag, Spukhäuser nach Geistern zu durchforsten. Als „Waffe" dient dabei der sogenannte Schreckweg 08/16, ein genialer Gespenstersauger, mit dem sich die Gegner elegant ausschalten lassen. Aber Vorsicht: Luigis Feinde sind schlauer als im Vorgänger! Außerdem verspricht der gesteigerte Rätselanteil ein höchst spannendes Abenteuer.

08.03. CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Für die neue **Castlevania**-Episode auf dem 3DS hat Konami kürzlich einen Europa-Termin bekannt gegeben. Demnach soll das grafisch herausragende Game hierzulande am 8. März erscheinen und dank mehreren spielbaren Charakteren aus unterschiedlichen Epochen erfahrt ihr im Verlauf des Abenteuers viele Details über die Geschichte der Belmonts. Die spannende Story rund um einen epischen Kampf zwischen Vater und Sohn spielt übrigens 25 Jahre nach den Geschehnissen aus **Castlevania: Lords of Shadow**.

Genre: Adventure | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 1. Quartal 2013

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Text | Sebastian Stange

Bei diesem süßen Abenteuer könnt ihr alles erschaffen, was euch einfällt. Das einzige Limit ist eure Vorstellungskraft!

Eure Spielfigur steht vor einem unüberwindbaren Abgrund. In den meisten Videospielen gilt es dann, irgendein Rätsel zu lösen, einen anderen Weg oder vielleicht ein Fluggerät zu finden. Nicht aber in **Scribblenauts Unlimited**, denn hier gibt es eine Universal-Lösung für alle Probleme. Egal ob kranker Roboter, einsame Medusa oder eben ein schrecklich tiefer Abgrund – stets hilft euer magischer Notizblock! Alles, was ihr da hineinschreibt, wird im Spiel Wirklichkeit. Schreibt ihr also „Pony“, steht sofort ein Pony vor euch. Und Adjektive funktionieren auch! Soll es also ein winziges Pony sein? Oder ein riesiges, aggressives, rotes Pony? Ihr habt es in der Hand! Und der Abgrund? Verpasst eurer Spielfigur einfach Flügel, lasst sie schwerelos schweben oder zaubert ein Jetpack herbei!

✪ Süße, simple Story

Eine Story gibt es, sie fällt aber reichlich dünn aus. Immerhin wird sie lieb erzählt und reicht allemal als Anlass, die große Spielwelt zu erkunden: Der Spielheld Maxwell bekommt von seinen Eltern den besagten magischen Notizblock geschenkt. Und er erschafft damit allerlei Dinge, hat Spaß und stellt viel Unsinn an. Als er eines Tages einem hungrigen Mann einen faulen Apfel herbeizaubert, geht aber alles schief. Der Alte entpuppt sich als Magier und verzaubert Maxwells Schwester Lily zu Stein. Um das rückgängig zu machen, muss Maxwell nun die sternförmigen Starites finden, indem er überall

Typische Szene: Mit einem Flammenwerfer entzünden wir unseren Eigenbau-Schnurrbart-Kran. Versehentlich erledigen wir gleichzeitig eine der vielen Aufgaben im Spiel.

Mehrspieler: In dieser Szene bedient Thomas das Kamel mit dem blauen Icon. Das ist eine nette Idee, bringt aber in der Praxis keinen echten Spaßgewinn.

TOTALUMBAU IM EDITOR

Euch ist der riesige Katalog an Objekten immer noch zu klein? Dann bastelt eure eigenen Gegenstände und Lebewesen!

Der Objekt-Editor im Spiel ist unfassbar komplex. Jedes Objekt im Spiel könnt ihr per Kontext-Menü in den Editor beamen und dort in allen erdenklichen Details verändern. Ihr könnt dabei alle Parameter einstellen, nach denen das Spiel Objekte unterscheidet und miteinander interagieren lässt. Ist euer Gegenstand lebendig? Kann er schwimmen, fliegen, brennen? Folgt es bestimmten Verhaltensregeln? Ist es eine Waffe? Ein Behälter? Wie groß ist es? Wie genau bewegt es sich fort? Das alles legt ihr fest. Obendrein könnt ihr euer Wunsch-Objekt mit neuen Farben, Texturen und Details versehen. Eure besten Kreationen könnt ihr dann in einem Laden in der Spielwelt mit anderen Spielern und euren Freunden tauschen. Eine interessantes Feature, das einen aber mit seinen Möglichkeiten anfangs ganz schön erschlägt.

Albern: Beim Dekorieren der Objekte habt ihr alle Möglichkeiten. Ein Kran mit Riesen-Schnurrbart und Totenschädel? Kein Problem!

Unter der Haube: In diesem Bildschirm legt ihr die wichtigsten Eigenschaften sowie das Verhalten eures Eigenbau-Objekts detailliert fest.

auf der Welt Leuten bei ihren Problemen hilft. Je mehr Starites er findet, desto mehr Orte öffnen sich für ihn und desto mehr Aufgaben gibt es zu lösen.

⊕ Überall versteckte Splitter

Um an Starites zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Zum einen findet ihr in den verschiedenen Umgebungen jede Menge Leute, Tiere oder Fabelwesen mit großen und kleinen Sorgen. Da wäre etwa eine Taube, die ihr per Stylus antippt und dadurch herausfindet, dass sie unter ihrem gewöhnlichen Aussehen leidet. Flugs fügt ihr dem Vogel das Adjektiv „schillernd“ hinzu. Schon ist das Tier glücklich und ihr verdient einen Starite-Splitter. Zehn davon ergeben ein brandneues Starite. Außerdem gibt es in allen Levels diverse Haupt-Missionen, die meist eine kurze Geschichte erzählen und getrennt vom normalen Spiel ablaufen. Pro erledigter Mission verdient ihr einen funkelnagelneuen Stern.

⊕ Missionen als Tutorial

Diese Missionen sind allesamt recht putzig inszeniert. Stets gibt es eine herzige kleine Story, etwa müsst ihr den Fluch auf einem Geisterschiff aufheben, ihr helft bei einem romantischen Date oder stattet eine Gruppe Abenteurer mit Waffen aus. In der Regel löst ihr dann mehrere einander recht ähnliche Probleme, am Ende gibt es eine kleine Zwischensequenz und ihr habt ein neues Starite errungen. Die Missionen sind so gestaltet, dass ihr im Spielverlauf alle Facetten des Spiels kennen lernt. Ihr lernt, Tiere zu hätscheln, Waffen zu benutzen oder neu geschaffenen oder bereits existierenden Gegenständen Adjektive hinzuzufügen. Ihr lernt, wie Reittiere funktionieren und werdet auch auf den komplexen Editor hingewiesen. Mit dem könnt ihr jeden Gegenstand im Spiel im Detail verändern. Dieses mächtig komplexe Feature stellen wir euch oben auf dieser Seite im Extrakasten vor!

Viel zu entdecken: Die Levels sind groß und stecken voller netter Details und Geschichten. Es macht Spaß, sie zu erkunden.

⊕ Tolle Kreativ-Freiheit

Bis ihr genug Starites gefunden habt, um die komplette Spielwelt freizuschalten und Lily zu retten, vergehen viele Spielstunden. Denn zum einen stecken wirklich jede Menge Aufgaben und Starites sowie Starite-Splitter im Spiel, zum anderen hat **Scribblenauts Unlimited** ein herrliches Abschweif-Potenzial. Wer gern herumprobiert, ist schnell mal ein paar Stunden allein mit Experimenten und Albernheiten beschäftigt. Kein Wunder, schließlich ist die kreative Freiheit im Spiel wirklich einzigartig. Ihr könnt wirklich unfassbar viele Dinge herbeizaubern – ausgenommen Marken-Produkte und anstößige Sachen. Vom Ameisenbär bis zum Zen-Garten ist jedenfalls alles möglich! Allerdings passiert es schnell, dass ihr den ganzen Bildschirm voller Lebewesen und Objekte habt und das ganze Chaos praktisch unkontrollierbar wird. Gott sei Dank lassen sich alle Levels mit einer Reset-Funktion zurücksetzen.

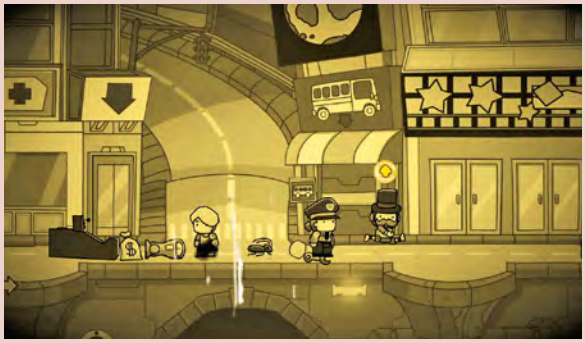
⊖ Kleine Stolpersteine

Das Spielgefühl von **Scribblenauts Unlimited** ist recht eigenwillig. Und wer einmal kapiert hat, dass er wirklich alles herbeizaubern kann, der löst praktisch jedes Rätsel ohne groß nachzudenken. Die Aufgaben sind meist recht eindeutig und es gibt jede Menge Items, die euch immer weiterhelfen. Wer Maxwell Flü-

HERRLICHER BLÖDSINN UND GEHEIM-CHARAKTERE

Wie es sich für ein gutes Videospiel gehört, haben die Entwickler diverse Geheimnisse und Überraschungen im Spiel versteckt. Wir zeigen eine kleine Auswahl!

Pixelgrafik: Wer einen Spielautomaten herbeizaubert und benutzt, aktiviert diese verrückte Pixel-Optik! Nutzt den Automaten erneut, um sie abzustellen.



Altmodisch: Nach dem Benutzen einer Zeitmaschine ist Maxwell wie ein Opa verkleidet und das Spiel flimmert wie ein alter Film in Schwarz-Weiß.

Gaststars: Das Vokabular von **Scribblenauts Unlimited** kennt diverse Nintendo-Charaktere. Hier stellen wir ein **Mario**-Abenteuer nach.

Gruppenbild: Toad, Zelda, Tingle, Maxwell und Link posieren. Doch leider tut gleichzeitig Bob-omb das, was er am besten kann: In die Luft gehen!

Fortschritt: Je mehr Starites ihr sammelt, desto mehr Orte könnt ihr besuchen.

gel verleiht, der gelangt problemlos an fast jeden Ort und mit dem Adjektiv „unverwundbar“ ausgestattet, kann eure Spielfigur alles überleben. Kurzum: Das Spiel ist verdammt einfach! Die größte Herausforderung in **Scribblenauts Unlimited** ist es, manch unklar formulierte Aufgabe zu entschlüsseln und herauszufinden, welche Worte das riesige Lexikon kennt und welche nicht. Hier liegt dann auch ein wenig der Hund begraben: So manches Wort, das man im Spiel erwartet, ist nicht darin zu finden. Und für jeden Umlaut müsst ihr erst umständlich die Bildschirmtastatur auf Sonderzeichen umschalten – dabei wäre Platz für eine komplette deutsche Tastatur. Das sind ärgerliche kleine Macken, die aber nicht unbedingt im fertigen Spiel auftauchen müssen. Denn kurz vor dem ursprünglich angepeilten Releasetermin verschob Nintendo **Scribblenauts Unlimited** noch einmal, um den Entwicklern mehr Zeit für die Lokalisierung zu geben. Welche Verbesserungen das konkret bringen wird, stand zum Testzeitpunkt aber noch nicht fest. Wir hoffen aber auf einen größeren deutschen Wortschatz und vielleicht sogar eine bessere Bildschirmtastatur!

⛔ Überflüssiger Mehrspieler

Die Last-Minute-Arbeiten werden aber nicht alle Problemchen des Knobel-Abenteuers lösen können. Denn es gibt einige Grundfeatures im Spiel, die sich schwerlich noch verändern lassen und die nicht unbedingt perfekt funktionieren. Cool ist etwa die Möglichkeit, eine Spezialansicht zu aktivieren. Dann werden alle Personen und Gegenstände golden eingefärbt, bei denen es noch Starites oder Starite-Splitter zu holen gibt. Doch diese Ansicht muss umständlich per Touch-Button ein- und ausgeschaltet werden, während ein Tastendruck viel intuitiver und schneller wäre. Ebenso ist der Wii-U-exklusive Mehrspielermodus eher nett gedacht als nett gemacht. Jederzeit kann ein Mitspieler per Wii-FB einen Gegenstand oder eine Person auf dem Bildschirm anklicken und dann wie in einem Hüpfspiel fernsteuern. Witzig ist das schon. Aber nur für etwa eine Minute. Dann merkt man, dass es spielerisch absolut keinen Nutzen für das Feature gibt.

Man schaut aufs Gamepad

Immerhin lässt sich Maxwell weitestgehend problemlos durch die Levels steuern. Ihr schickt ihn per Stylus hin und her oder nutzt den

Abkürzung: Im Spiel verpassten wir Maxwell immer gern Flügel. Damit lässt sich so manches Hindernis fliegend umgehen. Im Spiel sind also alle Tricks erlaubt!

Analogstick des Wii U Gamepads. Die Interaktion mit der Umgebung sowie das Eintippen von Begriffen funktioniert via Stylus am besten. Und auch wenn der Titel wie ein Hüpfspiel aussieht, so gibt es doch kaum Hindernisse für Maxwell – **Scribblenauts Unlimited** spielt sich also eher wie ein klassisches Adventure. Interessant ist, dass ihr praktisch nur auf dem Gamepad zockt. Das TV-Bild ist zwar deutlich schärfer und größer, doch da ihr alle Eingaben auf dem Touchscreen des Gamepads macht, schaut ihr nie zur Glotze. Das Bild auf dem Fernseher ist somit eher für weitere Zuschauer als für den Spieler gemacht. Und auf diese Weise habt ihr auch den größten Spaß am Spiel. Anstatt alleine zu knobeln, holt ihr euch am besten ein paar Freunde als Publikum. Die können dann eure Leistung kommentieren, geeignete Objekte vorschlagen und sich gemeinsam mit euch über die herrlich absurden Lösungswege freuen. ■

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Herziger Spaß mit Abnutzungserscheinungen“

Mein Vorurteil › Hach, was für eine liebe, zuckersüße Spielereihe. Die wird auf Wii U sicher viel Spaß machen! Ich mochte ja schon die DS-Teile.

Die HD-Grafik der Wii U steht **Scribblenauts Unlimited**. Und das Spiel ist ebenso richtig ordentlich, nur hat es mich einfach nicht in dem Maße packen können, wie ich hoffte. Das Ding ist: Die „Ihr könnt alles herbeizaubern“-Spielidee hat sich mittlerweile abgenutzt. Im Vergleich zu den DS-Vorgängern hat sich zwar in Sachen Struktur, Story und Grafik viel getan, doch der grundlegende Spielverlauf ist praktisch gleich geblieben. Und langsam habe ich mich an **Scribblenauts** satt gespielt. Wer die Reihe noch nicht kennt und beim Lesen neugierig geworden ist, der kann hier bedenkenlos zugreifen. Wer aber, wie ich, schon reichlich **Scribblenauts**-Erfahrungen hat, sollte wissen, dass ihn ein sehr vertrautes Spielgefühl erwarten wird.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U Gamepad, Wii-FB für Spieler 2

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, TV nur für Zuschauer nötig

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
2 (offline)

ONLINE-FUNKTIONEN
Import/Export von User-Kreationen

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Geniale, einzigartige Spielidee
- ⊕ Putzige, liebevolle Aufmachung
- ⊕ Viele versteckte Extras
- ⊕ Großer Umfang

CONTRA

- ⊖ Bedienung teils etwas umständlich
- ⊖ Praktisch keine Herausforderung

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

Text | Sebastian Stange

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Auch als Unterwegs-Knobelei kann sich der Titel sehen lassen.

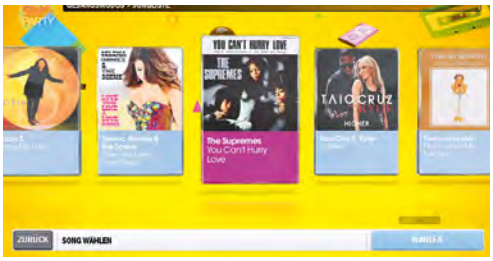
Genre: Adventure | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 1. Quartal 2013

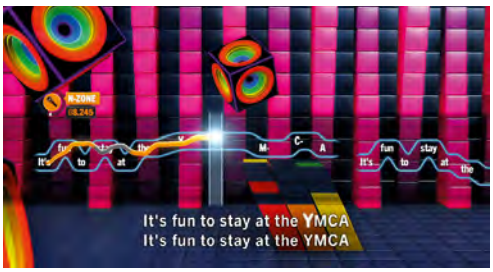
Inhaltlich ist Maxwells 3DS-Abenteuer mit dem Wii-Spiel fast identisch. Ihr erlebt dieselbe Story, nutzt dasselbe magische Notizbuch mit demselben riesigen Wortschatz und erkundet dieselbe Spielwelt. Einzig der Editor der Wii-U-Fassung fehlt im 3DS-Spiel. Und logischerweise sieht die Grafik deutlich grober aus als auf Nintendos Heimkonsole. Darunter leidet ein wenig die Schrift-Darstellung, die leicht verwaschen wirkt. Gespielt wird durchweg auf dem Touchscreen des Handhelds, während der obere Bildschirm lediglich als Statusanzeige genutzt wird – ohne besondere 3D-Effekte. Sie ist also eher zweckmäßig, die 3DS-Fassung, doch sie funktioniert genauso gut wie die Wii-U-Version. Und unterwegs ist die Kreativ-Knobelei ein toller Lückenfüller. Für den 3DS gibt es sogar ein besonderes Feature. Wer StreetPass in **Scribblenauts Unlimited** aktiviert, tauscht Informationen mit anderen Spielern aus. Somit erfahrt ihr im Spiel, welche Objekte jemand anders zur Lösung eines Rätsels herbeigezaubert hat. ■

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	--

Das 3DS-Game wurde abgespeckt, entspricht aber spielerisch der Heimversion.





Im Party-Modus motivieren solche virtuellen Grazien die Zuschauer zum Tanzen und Mitsingen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** FreeStyleGames | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. Januar 2013

SING PARTY

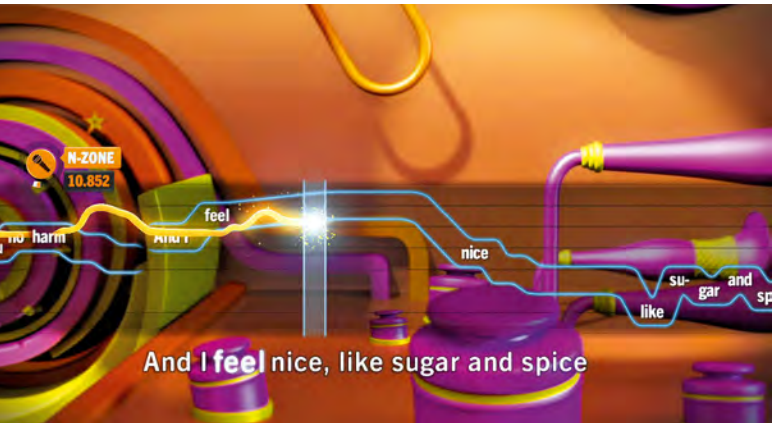
Text | Lukas Schmid

Betrunkene Partygänger aller Länder, vereinigt euch: Das erste Karaoke-Spiel für die Wii U ist da.

Was **Singstar** für die PS3 ist, soll, so scheint es, **Sing Party** für die Wii U werden: Die Karaoke-Marke schlechthin, die durch zusätzliche Song-Downloads im eShop singfreudige Spieler für lange Zeit bei Laune halten soll. So haben die Entwickler bereits angekündigt, dass zusätzlich zu den 50 auf der Disc enthaltenen Liedern schon in Bälde neue Trällereien als DLC erhältlich sein werden. Bei so viel Ehrgeiz stellt sich die Frage: Ist das Spiel denn auch gut genug, um den Kaufpreis von knapp 60 Euro (inklusive eines Mikrofons) und weitere Ausgaben für zukünftig erhältliche Lieder zu rechtfertigen?

⊕⊖ Songauswahl

Das Wichtigste an einem Musikspiel ist natürlich die Songauswahl, und da kann **Sing Party** bisher nur bedingt überzeugen. Wirkliche Highlights und aktuelle Chartstürmer sind eher Mangelware, stattdessen setzt sich die Liste – siehe Extrakasten – vor allem aus schon viel zu oft in viel zu vielen Karaoke-Spielen verwendeten Liedern und seichtem Pop-Geträllere der letzten 50 Jahre zusammen. Das soll nicht heißen, dass die enthaltenen Songs per se schlecht sind. Die Entwickler gingen bei der Auswahl aber den sicheren Weg und wagten keinerlei Experimente. Wir sind auf jeden Fall gespannt, wie sich die Auswahl in den nächsten paar Monaten entwickeln wird. Nicht entschuldbar ist das komplette Fehlen von Musikvideos – wenn wir schon zum zigsten Mal „Y.M.C.A." vorgesetzt bekommen, wollen wir die Village People zumindest dazu tanzen sehen!



Klassiker: Zwar wird die Tracklist hauptsächlich von 08/15-Pop-Liedern beherrscht, aber auch ein paar Highlights wie James Browns „I Got You" sind enthalten.

⊖ Verzögerte Stimmerkennung

Ebenfalls nicht über jeden Zweifel erhaben ist die Gesangserkennung. Höhe und Tiefe eurer Stimme werden zwar erkannt, wir hatten aber das Gefühl, dass die grafische Darstellung eures Gesangs auf der Punkteleiste zumeist ein wenig hinterherhinkt. Wie in Karaoke-Spielen üblich, könnt ihr die Software zudem leicht überlisten, indem ihr einfach ins Mikro summt – ob ihr den richtigen Text singt, erkennt **Sing Party** nicht. Apropos Text: Nintendo hat sich entschlossen, sämtliche auch nur ansatzweise anrüchigen Passagen in den Liedern zu zensieren, sodass den Interpreten nicht einmal ein „damn" über die Lippen kommen kann. Etwas überzogen, wie wir meinen.

⊕ Gute GamePad-Nutzung

In **Sing Party** gibt es verschiedene Spielmodi. Im Gesangsmodus wird der Text für den Sänger auf dem Fernseher dargestellt, ein zweiter Spieler kann auf dem GamePad die Lautstärke von Gesang und Instrumenten lauter und leiser einstellen, auswählen, welcher Song als Nächstes drankommen soll und einige andere Spielereien ausführen. Diese GamePad-Features sind sehr gut gelungen und machen den Spielablauf ein ganzes Stück dynamischer. Im Team-Modus singt ihr in zwei Gruppen gegeneinander und findet heraus, welches Team mehr Gesangstalent besitzt. Wahlweise könnt ihr bei Duetten auch ein zweites Mikrofon anstöpseln, das Spiel ist aber, trotz des starken Fokus auf den Mehrspielermodus, klar auf nur ein Mikro ausgelegt. Zusätzlich zu den Sängern können musikaffine Zuschauer mit Wii-FBs wackeln und damit Instrumente simulieren, was jedoch weder Spaß macht noch einen wirklichen spielerischen Mehrwert bringt.

⊖ Schwacher Party-Modus

Als der Party-Spaß schlechthin angepriesen, entpuppt sich der sogenannte Party-Modus als einer der Schwachpunkte des Ge-

sang-Pakets. Hierbei werden die Song-Texte auf dem GamePad dargestellt, während die anderen Sofa-Sänger am Fernseher die Refrains angezeigt bekommen und die kruden Wackeleinlagen einer virtuellen Tänzerin nachmachen sollen. Weder könnt ihr hierbei mit dem GamePad das Spiel verwalten, noch wird eure Leistung mit Punkten bewertet – auch bei wirklichen Partys sollte der Gesangsmodus deshalb eure erste Wahl sein. Der letzte und unspektakulärste Modus, der Übungsmodus, lässt euch einzelne Liedstellen herauspicken und euren Gesang verbessern, was jedoch nur für die ehrgeizigsten Spieler von Interesse sein dürfte. Hat **Sing Party** also Potenzial? Auf jeden Fall – bisher ist es aber eher noch eine Baustelle, mit guten Ansätzen, aber ebenso vielen Schwachstellen, die es nach unten ziehen. Wenn die Entwickler das Spiel regelmäßig mit DLCs versorgen und die Makel mittels Updates ausbügeln, dürfte das Spiel noch eine Weile in eurer Wii U rotieren. ■

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Für lustige Runden durchaus tauglich“

Mein Vorurteil › Es ist ein Singspiel, da kann nicht allzu viel schiefgehen. Das wird schon passen, solange man bei der Songauswahl nicht pfuscht.

Sing Party ist nicht besser, aber auch nicht schlechter als viele der anderen Singspiele auf dem Markt. Die Menü-Verwaltung und Darstellung der Liedtexte am GamePad ist gelungen, aber eben doch keine echte Revolution des Genres. Ich persönlich finde die Songauswahl wenig spannend, da sie vor allem auf Pop-Gekreische à la „Baby“ von Justin Bieber und Nicht-schon-wieder-Kandidaten wie „Y.M.C.A.“ von den Village People setzt. Für gesellige Gesangsgelage mit Freunden geht das Spiel aber durchaus in Ordnung.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Mikrofon, GamePad, Wii-FB ...
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	4
ONLINE-FUNKTIONEN	DLC-Download

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Gamepad-Nutzung
- ⊕ DLC bereits angekündigt
- ⊕ Unterstützt Wii-Mikros

CONTRA

- ⊖ Keine Musik-Videos
- ⊖ Durchwachsene Songauswahl
- ⊖ Verzögerte Stimmerkennung
- ⊖ Lächerliche Textzensur

GRAFIK 5

SOUND 8

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	79

DIE SONG-LISTE

Zum Klang dieser 50 Lieder dürft ihr euch in Sing Party zum Affen machen.

INTERPRET	LIED
Alanis Morissette	Ironic
Betty Everett	The Shoop Shoop Song (It's In His Kiss)
B.O.B.	So Good
Bruno Mars	Just The Way You Are
Carly Rae Jepsen	Call Me Maybe
Chic	Le Freak
Christina Perri	Jar Of Hearts
David Bowie & Mick Jagger	Dancing In The Street
Deee-Lite	Groove Is In The Heart
Duffy	Mercy
Fleetwood Mac	Go Your Own Way
Florence And The Machine	You've Got The Love
Frank Sinatra	Theme from New York, New York
Gloria Gaynor	I Will Survive
Heart	Alone
Huey Lewis And The News	The Power Of Love
Irene Cara	Flashdance ... What A Feeling '95
Jackson 5	I Want You Back
James Brown	I Got You (I Feel Good)
Jason Mraz	I'm Yours
Justin Bieber feat. Ludacris	Baby
Katrina And The Waves	Walking On Sunshine
Katy Perry	Firework
Kim Wilde	Kids In America
Lady Antebellum	Just A Kiss
Lady Gaga	The Edge Of Glory
Lena	Satellite
Lionel Richie	Dancing On The Ceiling
LMFAO Feat. Lauren Bennet & Goonrock	Party Rock Anthem
Michael Bublé	Haven't Met You Yet
Miley Cyrus	The Climb
Nickelback	How You Remind Me
Nicole Scherzinger	Don't Hold Your Breath
Pet Shop Boys	Always On My Mind
Pixie Lott	All About Tonight
Queen	Don't Stop Me Now
Rihanna	Only Girl (In The World)
Robbie Williams	Ain't That A Kick In The Head
Robin S.	Show Me Love
Selena Gomez & The Scene	Love You Like A Love Song
Taio Cruz Feat. Kylie Minogue	Higher
The Darkness	I Believe In A Thing Called Love
The B-52's	Love Shack
The Beach Boys	Surfin' U.S.A.
Thelma Houston	Don't Leave Me This Way
The Monkees	Daydream Believer
The Supremes	You Can't Hurry Love
The Village People	Y.M.C.A.
The Wanted	Glad You Came
Tiffany	I Think We're Alone Now

Genre: Sportspiel | Entwickler: Visual Concepts | Hersteller: 2K Games | Termin: 11. Januar 2013

NBA 2K13

Text | Sascha Lohmüller

Auf PlayStation 3 und Xbox 360 ist der neueste NBA-2K-Ableger ein Riesenhit – auf der Wii U auch?

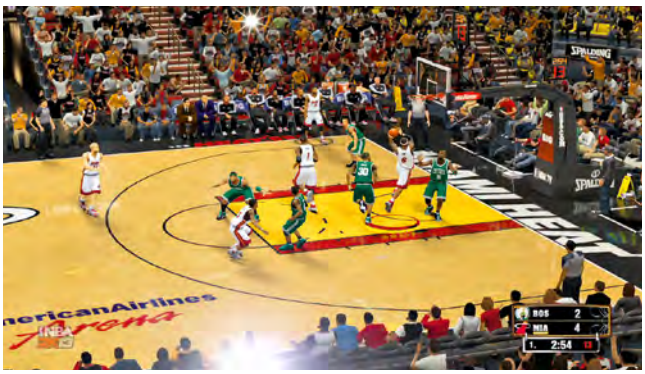
Knappe drei Monate nachdem **NBA 2K13** auf den oben genannten Konsolen Traumwertungen absahnte, erscheint es nun endlich auch für die Wii U. Und wir geben direkt Entwarnung: Eine abgespeckte Mager-Variante wie auf dem PC wird uns hier nicht aufgetischt. Allerdings kann die Version für Nintendos neue Konsole trotzdem nicht hundertprozentig mit der PS3- beziehungsweise 360-Variante mithalten. Warum, das verraten wir euch später. Kommen wir erst mal zu den grundsätzlichen Features.

Einmal mit Anspruch, bitte

Wer die **NBA Jam**-Reihe auf älteren Nintendo-Konsolen gespielt hat und hier auf ein ähnliches Vergnügen hofft, sollte sich das direkt wieder abschminken. Die **NBA 2K**-Reihe bietet Basketball-Simulation auf allerhöchstem Niveau statt Arcade-Gehüpfe. Und das ist auch gut so! Denn die frei konfigurierbare und mit unzähligen Schaltern einstellbare Steuerung ermöglicht wunderschöne Spielzüge, ausgefuchste Taktiken und sorgt trotzdem für einen Heidenspaß. Das liegt vor allem daran, dass sich Steuerung und KI-Verhalten perfekt auf eure Ansprüche abstimmen lassen. So werden Einsteiger nicht über- und Profis gleichzeitig nicht unterfordert – top!

Das ist ja wie im Fernsehen!

Was die Serie bereits seit Jahren auszeichnet, ist, dass sie technisch in jedem Jahr neue Maßstäbe setzt. **2K13** bildet da keine Ausnahme. Die einzelnen Athleten sind nicht nur unglaublich detailliert dargestellt, sondern auch butterweich animiert. Etwas detailärmer sind hingegen die Unparteiischen, die Trainer und natürlich die Zuschauer. Durch geschickte Kameraeinstellungen sowie viele verschiedene Jubelanimationen der Fans kaschiert der Entwickler diese grafischen Unfeinheiten jedoch und erzeugt sogar eine wirklich le-



Vielfalt: Neben zahlreichen Classic-Teams mit Jordan, Johnson, Bird und Co. sind natürlich auch die aktuellen NBA-Teams im Original dabei. Go, LeBron, go!

Steiler Aufstieg: Wenn ihr einen eigenen Spieler erstellt, erlebt ihr mit ihm alle Phasen einer Karriere. Dazu gehört natürlich auch die Draft zu Beginn der Laufbahn – spannend!

bendige Hallenatmosphäre. Noch stimmungsvoller ist allerdings die Soundkulisse – Fangesänge, Jubelschreie, Hallensprecher und natürlich die Kommentatoren sorgen für ausgemachtes TV-Feeling. Die hübsch gemachten Zeitlupen-Wiederholungen tragen ebenfalls dazu bei. Ob man jedoch bei der Detailtreue so weit gehen musste, Werbung einzublenden, sei mal dahingestellt.

⊕ Für jeden etwas

Weil es langweilig wäre, ständig nur Freundschaftsspiele zu bestreiten, gibt es in **NBA 2K13** jede Menge zu tun. Ihr könnt eine Saison mit dem Team eurer Wahl durchleben. Oder ihr übernehmt gleich den Manager-Posten und führt ein Franchise eurer Wahl zu NBA-Ehren. Oder aber ihr erstellt euch einen eigenen Basketballer und macht mit jahrelanger, harter Arbeit den zweiten Michael Jordan aus ihm. Apropos Jordan: Wer will, darf natürlich auch nur Freundschaftsspiele bestreiten. Und in die schickt ihr auch diverse Classic-Teams wie die Bulls um Jordan, die Lakers um Magic Johnson oder die Knicks um Patrick Ewing – und das sogar online!

TV-Feeling: Spektakuläre Szenen wie Dunkings werden in schick inszenierten Zeitlupen – samt Werbung – wiederholt.

⊖ Was ist daran Next-Gen?

Von einer Wii-U-Version erwarten wir tolle Zusatz-Features für den Controller und die beste oder aber zumindest eine gleichwertige Technik. Bei **NBA 2K13** aber schraubten die Entwickler die Grafik etwas herunter im Vergleich zu PS3/360, was vor allem bei der Beleuchtung und beim Detailgrad der Nicht-Athleten auffällt. Und die Zusatz-Features für den Controller beschränken sich auf eingeblendete Statistiken und einen Biometrik-Scan: Haltet ihr den Controller vor den Bildschirm, seht ihr den Fitnesszustand der Spieler. Das ist zwar ganz nett, wirklich brauchen tut es aber niemand.

⊖ Wie ging das noch mal?

Wenn man allen **NBA 2K13**-Versionen gemeinsam etwas vorwerfen kann, sind dies die mangelnden Tutorial-Funktionen. Zwar erlernt ihr im Training die Grundlagen wie Werfen und Passen, diverse Features wie die Signature Skills werden jedoch nie erklärt. Hier gilt das Motto „Learning by Doing" – unschön, aber verkraftbar. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Pro Controller, Wii U GamePad

SONDERFUNKTIONEN
Biometrischer „Gatorade"-Scan per Wii U GamePad

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
1-5 (Offline), 1-10 (Online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Mein Team, Freundschaftsduelle, Ligen

Viel zu tun: Auf Wunsch managt ihr ein Team inklusive Transfers, Training und Aufstellung.

MEINUNG • SASCHA LOHMÜLLER

„Inhaltlich brillant, technisch mit fadem Beigeschmack."

Mein Vorurteil › Bei der PC-Version fehlten diverse Modi und Features komplett, hoffentlich ist die Wii-U-Variante annähernd vollständig.

Wie die Vorgänger dürfte mich auch der neueste und zugleich erste Nintendo-Konsolen-Ableger der Reihe einen Großteil meiner Freizeit kosten, was vor allem auf den enorm motivierenden Karrieremodus zurückzuführen ist. Aber auch der Rest des Spiels mit seinen Classic-Teams, dem Managerpart, dem Saison-Modus und den vielen Online-Features bietet enorm viel Tiefgang. Toll, weil traurigerweise nicht selbstverständlich, finde ich, dass die Wii-U-Version im Gegensatz zur PC-Version um keine spielentscheidenden Features beschnitten wurde. Warum aber manche Beleuchtungseffekte und einige Texturen der angeblich technisch unterlegenen Konsolenkonkurrenz nachstehen, verstehe ich nicht wirklich. Nur mal eben fix rüberportiert statt angepasst?

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ Tolle Spielermodelle und Animationen
- ⊕ Gute, eingängige Steuerung
- ⊕ Motivierende, vielfältige Modi
- ⊕ Enorm umfangreiche NBA-Lizenz
- ⊕ Top-Atmosphäre

CONTRA
- ⊖ Technisch schlechter als auf PS3/360
- ⊖ Mangelhafte Tutorial-Funktionen

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9
Wii-U-FAKTOR UU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	89

Da brennt der Hintern: In der *After Burner*-Stage eignen sich die Flugpassagen vorzüglich, um den Turbo zu zünden.

3DS N-ZONE HIT

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 8. Februar 2013

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Text | Sebastian Zelada

Ist Sonic & sein All-Stars-Racing-Team auch auf dem 3DS ein würdiger Mario-Kart-Gegner?

Der blaue Überschalligel war einst Marios größter Konkurrent und vor gut zwanzig Jahren hätte sich nie jemand auch nur im Traum vorstellen können, dass der flinke Igel jemals auf Nintendo-Konsolen anzutreffen sein würde. Seitdem hat Sonic öfter die Schallmauer des schlechten Spielspaßgeschmacks durchbrochen, als uns Fans lieb sein konnte und kassierte mehr als nur einmal schallende Ohrfeigen von Testern rund um den Globus. Seit einiger Zeit ist der Igel aber endlich wieder in Topform und ja, mit kleinen Abstrichen ist das auch auf dem 3DS der Fall!

Genug zu tun

Sowohl Wasserratten, Kunstflieger und Asphaltraser werden gleichermaßen Spaß am neuen Racer aus dem Hause Sega haben, denn anders als in **Mario Kart** können Sonic und seine Freunde (und Feinde) mit nur einem Gefährt durch jedwedes Terrain heizen. So verwandeln sich die Flitzer beim Wechsel vom Land zum Wasser bzw. in die Luft mittels cooler Transformations-Animation in Rennboote oder Flugzeuge. Das bringt ordentlich Abwechslung ins Spiel und lässt die Strecken lange frisch wirken. Langweilig werden die Kur-

Süße Träume: Die *NiGHTS*-Strecke wartet mit nostalgischen Schauwerten auf und zaubert Sega-Fans ein verträumtes Lächeln aufs Gesicht.

Ab ins kühle Nass: Durch das Transform-Feature verwandeln sich die Gefährte der All-Stars bei Bedarf in schnittige Schnellboote!

Wind-Stärke: Der Einsatz des Wirbelwinds bedeutet für eure Gegner nichts Gutes. Doch Vorsicht bei menschlichen Kontrahenten – wer Wind sät, wird Sturm ernten.

Gut gegen Böse: Robotnik sitzt Tails im Nacken. Kann der freundliche Fuchs sich gegen den gemeinen Eggman behaupten?

se selbst nach zig Rennen nicht, nicht zuletzt durch zahlreiche Abkürzungen und alternative Routen, die es zu entdecken gilt. Auch auf der Fahrerseite ist für Langzeitspaß gesorgt: 20 Fahrer können über ebenso viele Strecken heizen und jeder Einzelne kann durch ein nettes Upgrade-System seinen Flitzer verbessern und für noch mehr Speed, besseres Fahrverhalten oder höhere Beschleunigung pimpen. Neben den Upgrades ist aber auch euer Können gefragt, denn das Gameplay hat es in sich. Drifts könnt ihr in drei Stufen aufladen und so mit ein wenig Übung deutlich schneller um die Kurse kommen als blutige Anfänger. Auch bei Sprüngen könnt ihr euch Vorteile sichern, indem ihr auf dem Digi-Kreuz nach oben drückt und somit einen Stunt vollführt, der – wenn er richtig ausgeführt wird – einen Extra-Turbo verspricht.

⊕⊖ Viel zu sehen

Die Wii U hat mit ihrer HD-Power gezeigt, wie schön ein Fun-Racer aktuell aussehen kann. Auf dem 3DS musste Sega natürlich ein paar Gänge zurückschalten. Von HD-Spektakel und hochauflösenden Texturen ist hier wenig zu sehen. Doch die Entwickler haben es dennoch geschafft, ein stimmiges Gesamtbild zu erschaffen, bei dem der Kompromiss zwischen hoher Geschwindigkeit, detailreichen Kursen und viel Leben auf der Strecke überzeugt. Nur ein wenig flüssiger hätte das Ganze noch sein dürfen. Bereits die Wii-U-Fassung lief nicht immer rund und der kleine 3DS kommt ab und an noch deutlicher ins Stottern. Nicht wirklich schlimm, aber durchaus ein Makel, der auffällt. Im positiven Sinne fallen die liebevoll an zahlreiche Sega-Klassiker angelehnten Kurse auf. Da gibt es Orcas, die in der Sonic-Bucht aus dem Wasser heraus Salti über die Fahrbahn schlagen, das Flugzeugträger-Kampfszenario in der After-Burner-Stage oder Samba tanzende Kakteen, die euch den Weg versperren. Im Vergleich zur Wii U finden sich auf dem Handheld jedoch weniger geskriptete Events. Während auf der Heimkonsole schon mal ein Streckenteil in einer Explosion wegbricht und so eine neue Route eröffnet, ist auf dem 3DS die alternative Streckenführung in der jeweiligen Runde einfach da. Dazu sind die Strecken nicht mehr ganz so bombastisch präsentiert: Im Panzer-Dragoon-Rennen vermissen wir beispielsweise den immensen Wellengang. Schade aber verständlich, schließlich sind die Kräfte des 3DS nicht unbegrenzt. Immerhin bekommen Taschenspieler einen gut gelungenen 3D-Effekt spendiert.

Einfacher zu meistern

Definitiv geschraubt hat Sega am anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad der Wii-U-Version. Boote lassen sich deutlich gutmütiger steuern und auch die Rennen selbst sind einfacher zu gewinnen. Auf Schwer müsst ihr nun also keine Zock-Weltmeister mehr sein, um ein Rennen zu gewinnen, ein Klacks ist es jedoch lange nicht. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchscreen, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	10
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

„Sega-Fans kriegen feuchte Augen“

Mein Vorurteil › Sonic hat auf der Wii U einen guten Start hingelegt, das bekommt der Igel doch sicherlich auch auf dem 3DS hin, oder nicht?

Das ist mein Sonic, das ist mein Sega! Die Videospiel-Edelschmiede hat hier fast allem, was in der Geschichte der Firma Rang und Namen hatte, eine furiose Strecke verpasst und betreibt Fanservice. Sonic & All-Stars Racing Transformed ist auf dem 3DS dabei zugänglicher, aber auch detailärmer als auf der Wii U. Spaß werdet ihr jedoch mit dem portablen Transform-Zock in jedem Fall haben. Ich bin recht froh, dass ich mich nicht ganz so sehr ins Spiel verbeißen muss wie auf der Tablet-Konsole. Die Steuerung wurde sinnvoll optimiert und die großartig designten und abwechslungsreichen Kurse machen weiterhin großen Spaß. Sonic fährt aber auch auf dem 3DS in Marios Windschatten!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Cooles Transformer-Feature
- ⊕ Toller Fanservice
- ⊕ Pfeilschnell
- ⊕ Viele Strecken und Fahrer

CONTRA

- ⊖ Gelegentliche Ruckler
- ⊖ Nicht ganz so actionreich wie auf Wii U

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	85

Kaufberatung gefällig? Hier sind alle bislang von uns getesteten Nintendo-Wii-U-Spiele!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

New Super Mario Bros. U
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: ACTION

ZombiU
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 84 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Tekken Tag Tournament 2
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

Assassin's Creed 3
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: EGO-SHOOTER

Call of Duty: Black Ops 2
Hersteller: Activision
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

FIFA 13
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 70 %

TOP-SPIEL: GESCHICKLICHKEIT

Nintendo Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Sega Sonic All-Star Racing
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: ACTION-ROLLENSPIEL

Mass Effect 3 – Special Edition
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 86 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

Batman: Arkham City A. Edition
Hersteller: Warner Interactive
Spielspaß: 85 %

Assassin's Creed 3
Spielspaß: 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 87 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3 – Special Edition
Spielspaß: 86 % | Genre: Action-RPG | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Land
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Darksiders 2
Spielspaß: 83 % | Genre: Action-RPG | Hersteller: THQ

Skylanders: Giants
Spielspaß: 82 % | Genre: Action Adventure | Hersteller: Activision

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Spielspaß: 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Hüter des Lichts
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Namco Bandai

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Transformers Prime
Spielspaß: 70 % | Genre: Action | Hersteller: Activision

Ben 10 Omniverse
Spielspaß: 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts
Spielspaß: 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Tank! Tank! Tank!
Spielspaß: 60 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Funky Barn
Spielspaß: 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Genre: Sport I Hersteller: Ubisoft

Family Party: 30 Great Games
Spielspaß: 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Alle Top-Games auf einen Blick: Hier sind die besten Games für euren Nintendo 3DS!

ACTION

1 Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %
Top: Konamis Action-Überflieger!

2 Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

3 Kid Icarus: Uprising
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 Zelda: Ocarina of Time
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Das Remake des N64-Klassikers überzeugt auch auf dem 3DS.

2 Resident Evil: Revelations
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3 Super Pokémon Rumble
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1 Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %
Voll auf die Zwölf in Capcoms Kultklopperei

2 Dead or Alive: Dimensions
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

3 Tekken 3D Prime Edition
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 81 %

GESCHICKLICHKEIT

1 Professor Layton und die Maske der Wunder
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Meisterhaft: Das 3D-Debüt des Profs

2 Tetris
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 Crush 3D
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

JUMP & RUN

1 New Super Mario Bros. 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das aktuell beste Jump & Run für euren 3DS – natürlich mit Mario!

2 Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 Sonic Generations
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

RENNSPIEL

1 Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Auch auf dem 3DS ist die Mario-Raserei einfach nur genial!

2 Ridge Racer 3D
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

3 Need for Speed: The Run
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 71 %

ROLLENSPIEL

1 Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %
Micky & Co. in Rollenspiel-Bestform!

2 Paper Mario: Sticker Star
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81 %

3 Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %
Überraschend, wie viel Spaß die Haustiere-Sim tatsächlich macht!

2 Pilotwings Resort
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

3 Pinball Hall of Fame 3D
Hersteller: Dtp Entertainment | Spielspaß: 77 %

SPORTSPIEL

1 PES 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %
Mit PES kickt ihr auf dem 3DS in der Champions League!

2 Mario Tennis Open
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

3 FIFA 13
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Auch auf der Wii U dominiert Nintendos Superstar Mario die Verkaufscharts.

2	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
3	SKYLANDERS: GIANTS (Wii U/Wii)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
4	ZOMBIU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 84 %
5	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
6	JUST DANCE 4 (Wii U/Wii)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: -
7	MARIO KART Wii (Wii)	Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/09	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 %
8	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 88 %
9	NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
10	ZUMBA FITNESS 2 (Wii)	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: -

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Auch in diesem Monat ist das Wii-U-Lieblingsspiel der N-ZONE-Leserschaft das neue **Mario**.

2	MARIO KART Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
3	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
4	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
6	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %
7	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
8	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
9	NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
10	SUPER MARIO GALAXY 2 (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Die N-ZONE-Redaktion zockt derzeit wieder am liebsten das erste Wii-U-Mario-Game.

2	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
3	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %
4	BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION (Wii U)	Entwickler: Rocksteady Hersteller: WB Games	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
5	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
6	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
7	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
8	DARKSIDERS 2 (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: THQ	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
9	MASS EFFECT 3 (Wii U)	Entwickler: Bioware Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
10	TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (Wii U)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
New Super Mario Bros. 2 verkauft sich auf dem 3DS weiterhin am besten!

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	NEW STYLE BOUTIQUE (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: –
4	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
5	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
6	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
7	PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
8	NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE …	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
9	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
10	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Dauergast auf der Spitzenposition der Lieblingsspiele der Leser: **Mario Kart 7**.

2	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
3	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
4	PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 81 %
5	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
6	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
7	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
9	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
10	FIFA 13 (3DS)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 81 %
Aus Mangel an Alternativen: **Paper Mario: Sticker Star** bleibt die No. 1!

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
5	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (3DS)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/13 Spielspaß: 85 %
6	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
7	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
8	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
9	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
10	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

+

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Wii U: WAS KOMMT? GANZ BESTIMMT VIELLEICHT IRGENDWANN MAL

Text | Christoph Kraus

Welche Wii-U-Spiele werden derzeit voraussichtlich entwickelt? Welche sind bereits offiziell angekündigt? Wir listen alle Titel im Detail auf.

AKTUELLE Wii-U-ENTWICKLUNGEN

Alle mit Screenshots aufgeführten Games galten bis vor Kurzem noch als Wii-U-Projekte oder werden derzeit gerade entwickelt. Geheimprojekte führen wir ebenso auf, allerdings ist bei diesen noch nicht sicher, ob sie jemals auf den Markt kommen.

Ego-Shooter
Aliens: Colonial Marines

Das atmosphärische Prestige-Projekt von Gearbox testen wir schon in der nächsten Ausgabe.

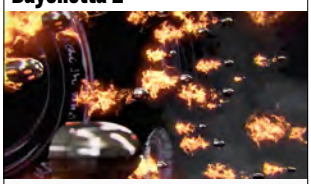
Entwickler: **Gearbox** | Termin: **12. Februar 2013**

Ego-Shooter
Battlefield 3

Die aktuelle Episode kommt wohl nicht mehr auf die Wii U – **Battlefield 4** vielleicht.

Entwickler: **DICE** | Termin: **Gestrichen**

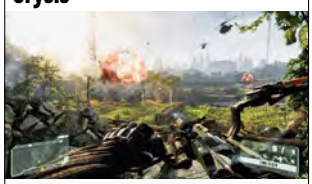
Action
Bayonetta 2



Bislang wurde vom vielversprechenden Action-Knaller nur frustrierend kurze Trailer gezeigt.

Entwickler: **Platinum Games** | Termin: **Nicht bekannt**

Ego-Shooter
Crysis



An Crytek lag es nicht: EA befürchtete, dass sich kaum Wii-U-Zocker für **Crysis** interessieren.

Entwickler: **Crytek** | Termin: **Gestrichen**

Gerüchte behaupteten, **Yoshi's Island** für Wii U wäre in Entwicklung. Inzwischen steht fest: Das war eine Ente! In den News lest ihr, welches **Yoshi**-Spiel wirklich kommt.

Rennspiel

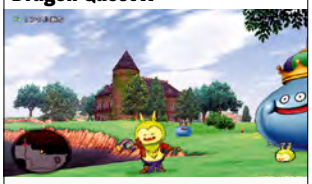
Diddy Kong Racing 2

Angeblich arbeiten die Macher von **Pilot Wings Resort** derzeit mit Hochdruck am neuen Funracer.

Entwickler: **Monster Games** | Termin: **Ungewiss**

Rollenspiel

Dragon Quest X



Dass das Rollenspiel nach Europa kommt, ist sicher – aber wann wird es veröffentlicht?

Entwickler: **Square Enix** | Termin: **Nicht bekannt**

Geschicklichkeit

Game & Wario

Seltsam: Von Warios Minispiel-Irrsinn haben wir verdächtig lange nichts gehört. Was ist da los?

Entwickler: **Nintendo** | Termin: **2013**

Beat 'em Up

Injustice: Götter unter uns

Die Wii-U-Fassung des Heldenprüglers soll 1:1 den übrigen Versionen entsprechen.

Entwickler: **NetherRealm** | Termin: **April 2013**

Ego-Shooter

Metro: Last Light

Was für eine Schande: Die Entwicklung des spannenden Wii-U-Projekts wurde eingestellt.

Entwickler: **4A Games** | Termin: **Gestrichen**

Rennspiel

Need for Speed: Most Wanted

Das Open-World-Rennspiel von Criterion Games wird komplett auf dem GamePad spielbar sein.

Entwickler: **Criterion Games** | Termin: **März 2013**

Action

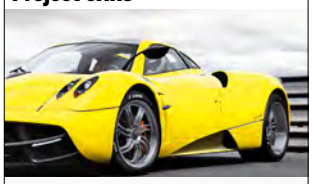
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Nintendo wird den Ninja-Krawall nicht nach Deutschland bringen. Das Spiel ist wohl zu blutig.

Entwickler: **Team Ninja** | Termin: **Gestrichen**

Rennspiel

Project CARS



Die PS-Boliden sollten eigentlich im Frühjahr aufheulen – doch der Start verschiebt sich.

Entwickler: **Slightly Mad Studios** | Termin: **Ende 2013**

Action-Adventure

Star Trek

Für Produzent Brian Miller ist eine Umsetzung auf die Wii U durchaus denkbar.

Entwickler: **Digital Extremes** | Termin: **Ungewiss**

Beat 'em Up

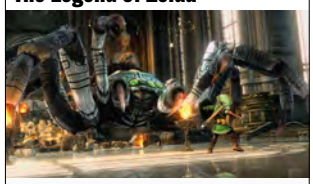
Super Smash Bros.

Inzwischen steht fest: Der neue Kult-Prügler wird im Juni auf der E3 gezeigt – für Wii U und 3DS!

Entwickler: **Namco Bandai/Nintendo** | Termin: **2013**

Action-Adventure

The Legend of Zelda

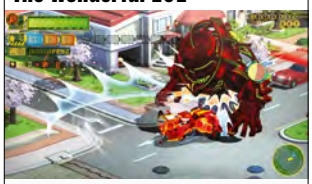


Eine Weile müsst ihr euch noch gedulden. Im Juni hat das neue **Zelda** seinen großen E3-Auftritt.

Entwickler: **Nintendo** | Termin: **Nicht bekannt**

Action

The Wonderful 101



Lasst euch vom Comic-Look nicht täuschen, denn hier erwartet euch rasante Dauer-Action!

Entwickler: **Platinum Games** | Termin: **Nicht bekannt**

Action

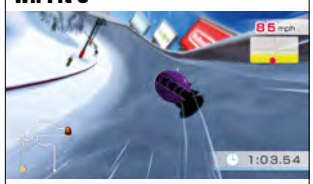
Tom Clancy's Ghost Recon Online

Ubisoft hat die Wii-U-Fassung des Strategie-Shooters vorerst auf Eis gelegt. Ob es noch kommt?

Entwickler: **Ubisoft** | Termin: **Ungewiss**

Sport

Wii Fit U



Einst als Starttitel angekündigt, ist es recht still um die Fitness-Software geworden.

Entwickler: **Nintendo** | Termin: **2013**

Gestrichene Wii-U-Projekte

TITEL	GENRE	HERSTELLER
Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts
BioShock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games
Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts
Eternal Darkness 2	Action-Adventure	Nintendo
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft
F1 2012	Rennspiel	Codemasters
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Action	Nintendo
Sonic Dimensions	Jump & Run	Sega
The Darkness II	Action	2K Games

Unbestätigte Wii-U-Entwicklungen

TITEL	GENRE	HERSTELLER
Diddy Kong Racing 2	Rennspiel	Nintendo
DiRT 3	Rennspiel	Codemasters
Splinter Cell: Blacklist	Action-Adventure	Ubisoft
Star Trek	Action-Adventure	Namco Bandai
Tom Clancy's Ghost Recon Online	Action	Ubisoft

Nur in Japan erhältlich

TITEL	GENRE	HERSTELLER
Monster Hunter 3 Ultimate	Action	Capcom
Romance of the Three Kingdoms XII	Rollenspiel	Tecmo Koei
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Action	Tecmo Koei

Alle erhältlichen eShop-Spiele

TITEL	GENRE	HERSTELLER
Chasing Aurora	Action	Broken Rules
Little Inferno	Geschicklichkeit	Tomorrow Corporation
Nano Assault Neo	Action	Shin'en
Puddle	Geschicklichkeit	Neko Entertainment
Trine 2: Director's Cut	Action	Frozenbyte

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Uwe Hönig

THE CAVE

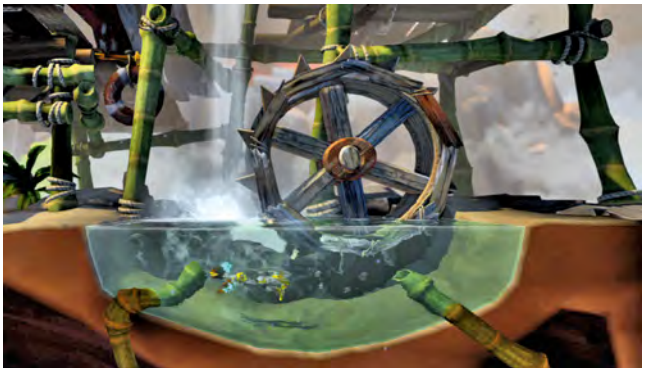
Art: Wii-U-Download I **Genre:** Adventure I **Entwickler:** Double Fine I **Termin:** 24. Januar 2013 I **Preis:** 12,99 Euro

Kurzweiliges und witziges Adventure aus der Feder des Monkey-Island-Erfinders, das euch in die Tiefen einer sonderbaren – weil sprechenden – Höhle entführt!

Wer sich bereits ein bisschen länger mit dem Hobby Computer- und Videospiele auseinandergesetzt hat, dürfte höchstwahrscheinlich schon von Ron Gilbert gehört haben. Der legendäre Spieledesigner ist der Schöpfer von **Monkey Island**, das mit Fug und Recht als eines der besten Adventures aller Zeiten bezeichnet werden darf. Allerdings ist das schon über 20 Jahre her und in der Zwischenzeit war es relativ still um den genialen **Monkey Island**-Erfinder. Mit dem brandneuen Download-Titel **The Cave** ist Ron Gilbert aber wieder in aller Munde, denn das charmante Adventure begeistert wie einst **Monkey Island** durch einzigartigen Humor und abgefahrene Rätsel. Zu Beginn des Abenteuers müsst ihr aus insgesamt sieben verfügbaren Spielfiguren drei Charaktere auswählen, mit denen ihr anschließend die Tiefen einer höchst seltsamen Höhle erkunden dürft.

Sprachbegabt und wortgewandt

Die Besonderheit an der mysteriösen Höhle ist sicher ihre Fähigkeit zu sprechen. So könnt ihr euch auf zynische und witzige Kommentare zum Spielgeschehen freuen, die allesamt aus dem „Mund“ der plappernden Höhle stammen, während die spielbaren Charaktere stumm ihren befehligten Aufgaben nachgehen. Dabei spiegeln die wählbaren Figuren ebenso die wilde Fantasie Ron Gilberts wider wie das Interieur der gigantisch großen Höhle, in der es beispielsweise einen unterirdischen Zoo oder uralte Tempelruinen zu erforschen gibt.



Außergewöhnlich: Viele Szenen in dem seitwärts scrollenden Adventure wirken wie aus einem Jump & Run, Actioneinlagen sucht ihr jedoch vergeblich.

Teamwork: Ein fieses drachenartiges Wesen versperrt den Weg, doch mit ein wenig Gemeinschaftsarbeit kann das nervige Vieh elegant beseitigt werden.

Humorvoll: In der sprechenden Höhle schlummert eine riesige betriebsbereite Interkontinentalrakete, die über einen zunächst von Affen bevölkerten Kontrollraum für den Start vorbereitet werden kann – was es damit auf sich hat, erfahrt ihr im Spielverlauf!

Außerdem erwartet euch eine Apparatur, mit der ihr eine Reise in die Steinzeit wagen dürft, und als besonderes Schmankerl schlummert in der Höhle eine waschechte Interkontinentalrakete inklusive Nuklearsprengkopf, wobei die Steuerzentrale der Massenvernichtungswaffe von einer Affenbande kontrolliert wird – einfach fabelhaft!

Sieben Helden oder doch acht?

Unter den spielbaren Figuren befinden sich unter anderem ein Ritter, ein Hillbilly, eine Wissenschaftlerin oder gar ein unzertrennliches Zwillingspaar. Die Zwillinge werden übrigens gemeinsam durch die Gegend bewegt und zählen daher wie eine einzelne Spielfigur. Jeder dieser Charaktere verfügt über eine Spezialfähigkeit, die im Spielverlauf zum Lösen bestimmter Aufgaben dringend benötigt wird. Beispielsweise kann die Wissenschaftlerin eine unter Strom stehende Sicherung aus der Fassung bugsieren, während sich die anderen Charaktere bei dieser Aufgabe einen herzhaften elektrischen Schlag einfangen. Da sich die anfängliche Charakter-Auswahl später nicht mehr ändern lässt, bleiben euch beim ersten Spieldurchgang einige Areale der Höhle verborgen. Und selbst nach dem zweiten Durchspielen wird es immer noch die eine oder andere unerforschte Passage im Spiel geben. Das ist einerseits klasse, da man so viel Spielspaß für sein Geld bekommt, andererseits hätte uns ein flexibleres System mit nachträglich tauschbaren Charakteren besser gefallen. Schließlich müsst ihr beim wiederholten Durchspielen auch bereits bekannte Höhlenabschnitte erneut bewältigen. Die enthaltenen Rätsel sind nicht zu schwierig, oft sehr witzig inszeniert und erfordern gelegentlich ein gewisses Maß an Teamarbeit zwischen den Charakteren. Eure Schützlinge werden dabei ähnlich wie in einem Jump & Run gesteuert, wobei im Spielverlauf auf Action aber gänzlich verzichtet wird.

WERTUNG 8 VON 10

Abwechslungsreich: Im Inneren der äußerst merkwürdigen Höhle gibt es verschiedenartige Umgebungen zu erforschen. Mit dabei sind ein liebevoll ausgestatteter Jahrmarkt, eine riesige Abschussrampe inklusive zugehöriger Atomrakete oder gar ein Zoo!

KURZ ERINNERT

ZEN PINBALL 2

Zen Pinball 2 steht als kostenloser Download im Nintendo eShop zur Verfügung und enthält Probeversionen verschiedenartiger Flipper-Tische. Neben absolut coolen Pinball-Designs, die Hommagen auf beliebte Videospiele wie **Pflanzen gegen Zombies** darstellen, stehen unter anderem auch ein Flippertisch im Marvel-Design oder gelungene Eigenentwürfe der Zen Studios zur Auswahl. Dank einer ausgezeichneten Ballphysik und gelungener Mehrspielermodi inklusive Turnierspiel sorgt **Zen Pinball 2** nicht nur bei Flipper-Fans für Freude! Übrigens sind für die Zukunft noch eine Reihe von zusätzlichen Tischen als Download angekündigt. Beispielsweise sollen für die PS3- und PS-Vita-Versionen von **Zen Pinball 2** einige **Star Wars**-Tische erscheinen. Leider ist noch nicht bekannt, ob diese Flipper-Entwürfe auch für die Wii-U-Variante des Spiels veröffentlicht werden. Wer die Probe-Tische aus der kostenlosen Basis-Version ohne Einschränkungen spielen möchte, kann sich die gewünschten Pinball-Designs (kostenpflichtig) herunterladen. Dabei werden für einen einzelnen Tisch voraussichtlich um die drei Euro fällig. Ein Paket aus vier Tischen soll etwa zehn Euro kosten. Die endgültigen Preise standen bis zum Redaktionsschluss leider noch nicht fest, aber selbstverständlich informieren wir euch in einer der nächsten Ausgaben über kommende Bonus-Tische und die dafür anfallenden Kosten. uh

Art: Wii-U-Download | **Genre:** Simulation
Termin: 31. Jan. 2013 | **Preis:** kostenlos
WERTUNG 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Thomas Eder

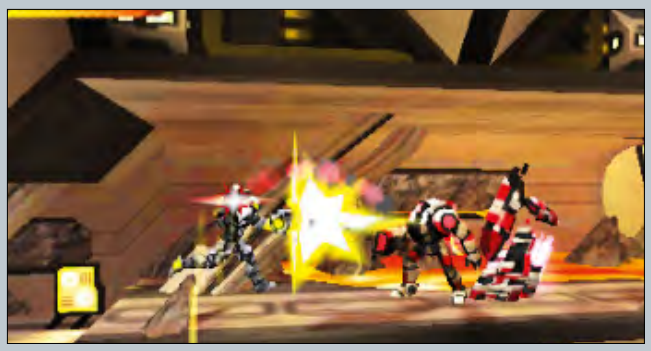
FRACTURED SOUL

Art: 3DSWare | **Genre:** Action | **Entwickler:** Endgame Studios | **Termin:** 10. Januar 2013 | **Preis:** 7,99 Euro

Clevere Action zum Nice Price!

Nach jahrelanger Entwicklung erschien das spaßige Jump & Shoot mittlerweile endlich auch im deutschen eShop-Kanal – und das zu einem Preis von 7,99 Euro, also noch günstiger als in den USA. Dafür bekommt man überraschend viel Spiel geboten, wobei das grundlegende Gameplay eigentlich nur aus Laufen, Springen und Ballern besteht. Spaßig wird das Ganze erst durch den Einsatz des zweiten Bildschirms, auf dem das Spielgeschehen in nahezu identischer Form gezeigt wird. Mit den R- und L-Triggern schaltet ihr zwischen euren Spielfiguren auf den beiden Screens hin und her und nutzt Objekte beziehungsweise bekämpft Gegner, die nur auf einem der beiden Bildschirme angezeigt werden. Technisch gibt's wenig zu klagen: Die Grafik ist okay, der Techno-Sound passt zum Geschehen und die Steuerung funktioniert.

WERTUNG 8 VON 10



Die Polygon-Optik sieht zwar leicht angestaubt, insgesamt aber sehr gut aus.

Klassische Baller-Action sorgt zwischen den Jump&Shoot-Stages für Abwechslung.

Text | Christoph Kraus

TOKYO CRASH MOBS

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Mitchell Corporation | **Termin:** 17. Januar 2013 | **Preis:** 4,99 Euro

Ein etwas anderes Spielprinzip...

Japaner gelten beim Schlangestehen als ganz besonders ausdauernd: Ob es darum geht, eine neue Spielkonsole kaufen zu dürfen oder bei der Eröffnung eines neuen Ladens der erste Kunde zu sein – die Leute bringen bei all dem enorm viel Geduld mit. **Tokyo Crash Mobs** greift dieses landesspezifische Phänomen auf und verlangt vom Spieler, sich vorzudrängeln. Dazu nimmt man Menschen über die Schulter und wirft sie mittels Touchpen gezielt in die Meute. Nacheinander erlernt man neue Schleudertricks und sammelt Kombos für geschickte Vordrängelmanöver. Hört sich schräg an? Ist es auch! Besonders charmant ist die Präsentation gelungen: Irrwitzige Zwischensequenzen halten den Zocker bei Laune. Der Umfang ist nicht allzu groß geraten, aber Spaß macht das Menschenkegeln allemal.

WERTUNG 7 VON 10

Wer diesen roten Typen auf Menschen derselben Farbe wirft, kommt in der Schlange gut voran. Schafft ihr es als Erster in das Geschäft? Noch liegt ihr ganz weit hinten.

Mit fortschreitender Spielzeit lernt ihr neue Kniffe, wie ihr möglichst rasch nach vorne gelangt. Spätestens beim siebten Level ist **Tokyo Crash Mobs** richtig fordernd.

Text | Christoph Kraus

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 27. Dezember 2012 | **Preis:** 4,99 Euro

Ist es zu schwer, bist du zu schwach!

Ihr zählt euch zu den besten Zockern Deutschlands? Bislang habt ihr noch jedes Abenteuer mit Super Mario erfolgreich durchgespielt? Dann werdet ihr euch an diesem fordernden Serienableger garantiert die Zähne ausbeißen! Wir sind uns sogar zu 99,9 % sicher, dass ihr es niemals schafft, den Abspann von **The Lost Levels** zu erspähen. Die Abwandlung der ersten **Super Mario Bros.**-Episode setzt einerseits auf dieselbe Grafik-Engine, dasselbe Gameplay, dieselben Level-Bestandteile (Warp-Röhren, Feuerstangen, Hammerbrüder, Zielflaggen, etc.), aber andererseits ist der Anspruch derart gepfeffert, dass man nur mit Mühe und Not überhaupt die dritte Welt erreicht. Im Gegensatz zur optisch aufgehübschten Version, die in der Spielesammlung **Super Mario All-Stars** auf dem SNES enthalten ist, gibt es übrigens in der Originalfassung keine Möglichkeit, den Fortschritt nach jedem Level zu sichern. Nach dem „Game over" wird man unbarmherzig ins Hauptmenü des Spiels zurückgesetzt. Doch findige Zocker wissen sich zu behelfen: Sie nutzen einfach die manuelle Zwischenspeicherfunktion der 3DS Virtual Console. So hat man immerhin eine Chance, **The Lost Levels** erfolgreich durchzuspielen – eine kleine zumindest.

WERTUNG 8 VON 10

Nicht nur beim Kampf gegen die fiesen Hammerbrüder ist das Spiel hammerhart.

Das sieht man: **The Lost Levels** basiert auf derselben Engine wie die Ur-Episode.

Text | Thomas Eder

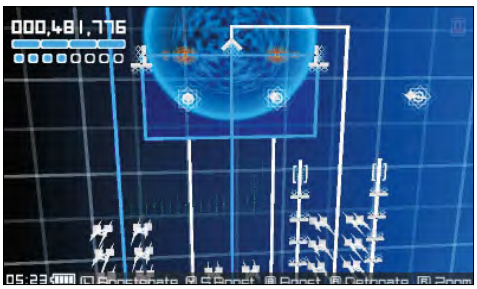
ESCAPEVEKTOR

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nnooo
Termin: 27. Dezember 2012 | **Preis:** 9,99 Euro

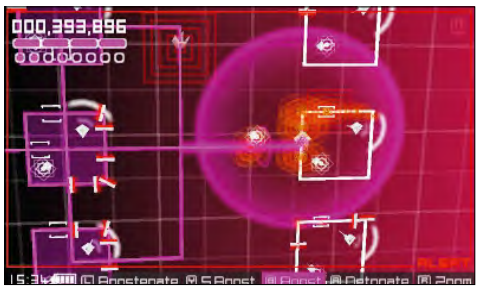
Diese Perle hat großen Retro-Charme!

Auch in **escapeVector** für den 3DS reist ihr wie in der WiiWare-Fassung als Vektorpfeil über die Leiterbahnen durch eine CPU. Ziel des stark an den Klassiker **Pac-Man** erinnernden Gameplays ist, sämtliche Leiterbahnen einer Stage abzufahren und euren Vektor dann in Sicherheit zu bringen. Klingt simpel, hat es aber nach einigen Stages bereits gewaltig in sich! So bekommt ihr es mit zunehmend cleveren Gegnern zu tun, die ihr zum Glück dank vier Extra-Fähigkeiten zerstören oder ihnen mit Boost entkommen könnt. So einfach das Spielprinzip auch sein mag, so schnell zieht es den Spieler in seinen Bann – vor allem, wenn man sich in den Online-Ranglisten nach oben arbeiten oder Achievements erhalten möchte! Die stylishe Aufmachung mit der schlicht-schönen Grafik und den entspannten Elektro-Sounds, der gelungene 3D-Effekt und der ordentliche Umfang mit 150 Stages innerhalb von 27 verschiedenen Themen runden diese kleine Download-Perle perfekt ab.

WERTUNG 8 VON 10



In puncto Inszenierung muss man den Entwicklern von Nnooo ein Lob aussprechen: Das Spiel wirkt wie aus einem Guss.



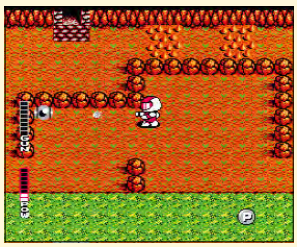
Schafft ihr es, in allen Levels euren eigenen Rekord zu steigern? Die Highscores lassen sich sogar online vergleichen.

KURZ ERINNERT

GHOSTS 'N GOBLINS

Das berühmte Jump & Run wurde 1985 erstmals von Capcom als Spielhallen-Game veröffentlicht. Bei der Anfang Januar erschienenen 3DS-Virtual-Console-Version handelt es sich jedoch nicht um das Arcade-Original, sondern um die NES-Portierung aus dem Jahr 1989. Obwohl der Automat damals ganze vier Jahre älter war, konnte die NES-Umsetzung aufgrund der beschränkten Farpalette und einer schwächeren Prozessorleistung nicht ganz mithalten. Spielerisch hält sich das Game aber strikt an die Arcade-Vorlage inklusive des harschen Schwierigkeitsgrades! Wer das bockschwere Jump & Run als Original-Version und nicht unbedingt mobil zocken möchte, sollte sich den Titel lieber unter den Virtual-Console-Arcade-Spielen für Wii besorgen. uh

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run
Termin: 03. Januar 2013 | **Preis:** 4,99 Euro
WERTUNG 7 VON 10



BLASTER MASTER

Das Action-Adventure **Blaster Master** ist vor einiger Zeit für die Virtual Console (Game-Boy-Color-Version) veröffentlicht worden. Nun schiebt Nintendo die NES-Fassung hinterher, und wer das Game noch nie gezockt hat, sollte zugreifen. Natürlich hat der Zahn der Zeit an diesem 8-Bit-Meisterwerk genagt, doch aufgrund des genialen Soundtracks sowie der für damalige Verhältnisse fast beispiellosen Abwechslung mit seitlich scrollenden Action-Passagen und dem Erforschen verwinkelter Dungeons aus der Vogelperspektive macht das Spiel auch heute noch Spaß. Außerdem sorgt ein fordernder Schwierigkeitsgrad für viel Motivation. uh

Art: Virtual Console | **Genre:** Action-Adventure
Termin: 10. Januar 2013 | **Preis:** 4,99 Euro
WERTUNG 9 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Uwe Hönig

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von **ZombiU** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Diesmal stellen wir euch fette Pflicht-Titel für Hardcore-Videospieler vor und beleuchten Games, die auf der höchsten Schwierigkeitsstufe so richtig rocken!

PFLICHT FÜR ECHTE VIDEOSPIELER

Diese Spiele müsst ihr unbedingt gezockt haben!

Die Liste der Spiele, die jeder Gamer unbedingt gezockt haben muss, ist lang. Angesichts fantastischer Spiele auf Retro-Konsolen und aktuellen Plattformen kann der Videospiele-Horizont nicht weit genug sein. Wer nur eine einzige Konsole besitzt, sollte unbedingt mal über den Tellerrand blicken und sich beispielsweise bei einem Freund ein anderes System ausleihen. Denn: Jede Plattform hat ihren Reiz – und ihre Exklusivspiele. Während ihr beispielsweise die **The Legend of Zelda**-Serie nur auf Nintendo-Konsolen erleben könnt, ist etwa der **God of War**-Hauptcharakter Kratos ausschließlich auf PlayStation unterwegs. Der Actionheld Master Chief aus der **Halo**-Serie hingegen steht exklusiv bei Microsoft unter Vertrag und wurde demnach bisher nur auf der Xbox und der Xbox 360 gesichtet. Neben den Spielen für aktuelle Plattformen beleuchtet Video-GamesZone-Redakteur David Martin auch Pflicht-Games für Retro-Konsolen. Vollblut-Gamer müssen beispielsweise unbedingt **Secret of Mana**, **Chrono Trigger** oder **Super Metroid** gespielt haben. Wer keine der Retro-Konsolen besitzt, schaut in den einschlägigen App Stores vorbei. Denn viele coole Retro-Games sind inzwischen auch für Smartphones und Tablets erhältlich.

GTA

Die **Grand Theft Auto**-Serie von Rockstar Games steht für schwarzen Humor, authentische Charaktere und endlose Freiheit in einer offenen Spielwelt. Kürzlich wurde mit dem 17. September 2013 der Erscheinungstermin für **GTA 5** bekanntgegeben.

The Walking Dead

Das von Telltale Games entwickelte Adventure **The Walking Dead** zählt zu den Highlights der vergangenen Jahre. Die Story des Zombie-Abenteuers erzeugt Hochspannung und fesselt ohne Ende. Ein Pflichttitel nicht nur für Adventure-Fans!

Halo 4

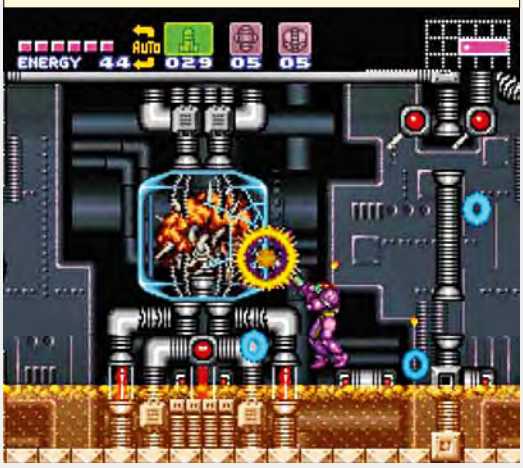
Seit November 2012 ist mit **Halo 4** der aktuellste Ableger der populären Ego-Shooter-Reihe für die Xbox 360 erhältlich. Im Spiel erwartet euch fesselnde Action wie bei den ersten beiden Teilen der Serie. Ein Pflichtspiel für beinharte Zocker!

Chrono Trigger

Seinerzeit schaffte es die ursprüngliche SNES-Version von **Chrono Trigger** leider nicht nach Europa. Inzwischen ist das Rollenspiel-Meisterwerk aber auch hierzulande für den Nintendo DS und sogar Smartphones erhältlich. Unbedingt zocken!

Super Metroid

Spielideen aus dem allerersten 8-Bit-**Metroid** tauchen im SNES-Meilenstein **Super Metroid** in stark verbesserter Form wieder auf und auch in Sachen Leveldesign zogen die Entwickler alle Register. Unvergesslich sind vor allem die Endbosse!



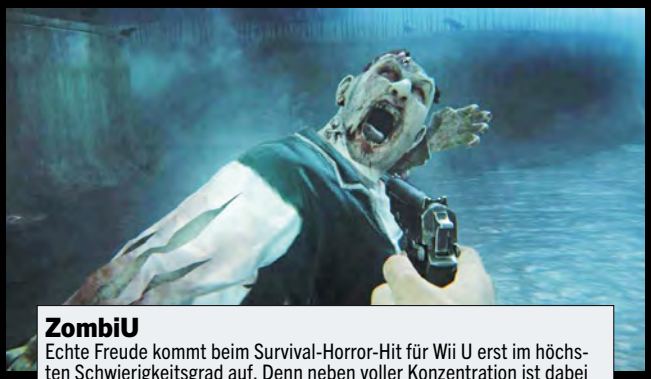
HARDCORE-MODUS AKTIVIERT

Diese Spiele entfalten erst im höchsten Schwierigkeitsgrad ihr volles Potenzial!

Viele Videospiele machen erst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe so richtig Spaß. Meistens sind die höheren Schwierigkeitsgrade gleichzeitig auch ein sehr gutes Training für die Mehrspielermodi der jeweiligen Games. Im Special stellt euch Online-Redakteur David Martin einige Spiele vor, die ihr unbedingt auf der höchsten Stufe zocken solltet! ■

Call of Duty

Wer alle Achievements oder Trophäen freischalten will, muss die Kampagne der **Call of Duty**-Spiele zwangsläufig auf „Veteran" spielen. Der Schwierigkeitsgrad eignet sich auch bestens, um für den Mehrspieler-Part zu trainieren.



ZombiU

Echte Freude kommt beim Survival-Horror-Hit für Wii U erst im höchsten Schwierigkeitsgrad auf. Denn neben voller Konzentration ist dabei auch eine vorausschauende Spielweise von äußerster Wichtigkeit: Wer einmal von den Zombies erledigt wird, muss von vorne beginnen!

Xcom: Enemy Unknown

Eine richtige Herausforderung bietet in **Xcom: Enemy Unknown** der Ironman-Mode! Hier gibt es nur einen Spielstand und zwischen den Missionen wird automatisch gespeichert. Meistert ihr den Modus, wartet ein Achievement als Belohnung.

Left 4 Dead

Der Shooter entfaltet seinen vollen Spielspaß erst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Dann nämlich zählt Teamwork und Kommunikation, wer alleine vorprescht, überlebt nicht lange. Auf „Hard" zusammen mit Freunden spielen – eine erstklassige Koop-Erfahrung!

Bayonetta

Erfolgreiches Durchspielen schaltet in **Bayonetta** die nächsthöhere Schwierigkeitsstufe frei. Anschließend warten sofort anspruchsvollere Gegner auf euch. Sehr praktisch dabei: Es dürfen alle Waffen-Upgrades mit in die neue Spielstufe genommen werden.

Dead Space 2

Im Hardcore-Modus bei **Dead Space 2** gibt's Nervenkitzel pur. Denn in dieser Spielvariante wird die Anzahl der Speichermöglichkeiten auf drei beschränkt. Liegt der letzte Spielstand bereits Stunden zurück, verstärkt sich die beklemmende **Dead Space**-Atmosphäre nochmals gewaltig!

Guitar Hero

Musikspiele machen erst im Experten-Modus so richtig Spaß. Die anspruchsvollen Lieder erfordern hier sehr viel Übung, aber wer den Modus schließlich beherrscht, fühlt sich als Gitarren-Gott und tritt online gegen die Großmeister der Musikspiele an.

RISE OF THE ROBOTS

Schade um das vergeudete Plastik, aus dem dieses Super-Nintendo-Modul gefertigt wurde!

Es gibt Spiele, die sind so schlecht, dass es sich schlicht nicht lohnt, Lebenszeit zu verschwenden, um sie zu zocken. Allerdings gilt auch: Wer beharrlich einen Floptitel spielt (weil er dafür Geld ausgegeben hat), der weiß danach wieder Qualität auf dem Bildschirm zu schätzen. **Rise of the Robots** ist so ein Fall für die Tonne: die Grafik hässlich wie die Nacht, die Steuerung schwerfällig wie ein Panzer. Aber schön der Reihe nach. Bei dem 16-Bit-Modul handelt es sich um ein Prügelspiel mit polygonalen Figuren, die sich in bewährter Genre-Manier gegenüberstehen. Auf Ansage wird gekämpft. Doch was sich dann auf der Mattscheibe ereignet, ist an Dumpfheit und Langeweile nicht zu überbieten: Die Recken bewegen sich, als hätten sie einen Stock im Allerwertesten. Währenddessen soll eine technoartige Musik für einen Adrenalinausstoß sorgen, ruft aber angesichts des 08/15-Gameplays nur ein herzhaftes Gähnen hervor. Denn die Angriffe – Kicks, Tritte, Spezialattacken – zehren nur wenig an der Energieleiste des Gegners. So kommt es häufiger vor, dass die Zeit verstrichen ist, bevor der Widersacher k. o. geht. Kurz und knapp: **Rise of the Robots** ist ein Super-Nintendo-Murks, den die Welt nicht braucht! ■

Christoph meint: *„Zwei Jahre nach der Veröffentlichung des unsäglichen SNES-Prüglers haben sich die Entwickler sogar erdreistet, einen Nachfolger namens **Rise 2: Resurrection** herauszubringen. Doch die meisten Fans ließen sich nicht foppen: Sie boykottierten den frechen (und im Übrigen qualitativ genauso hingeschluderten) Nachfolger, sodass die Reihe damit eingestellt wurde. Uns Zockern konnte dies bloß recht sein: Weder technisch noch handwerklich bot **Rise of the Robots** genießbare Kost!“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 582: The Legend of Zelda: Twilight Princess war das erste Spiel der Reihe, in dem Oktorok als Gegner fehlt.

FAKT # 583: In den ersten beiden Teilen der **Zelda**-Serie fürs Nintendo Entertainment System ist Prinzessin Zelda nicht blond, sondern brünett.

FAKT # 584: Lanette, die das **Pokémon**-Lagerungssystem in den Editionen **Rubin**, **Saphir** und **Smaragd** führt, ist die jüngere Schwester von Linette, welche ausschließlich in der Verwaltungssoftware **Pokémon Box Rubin & Saphir** für den GameCube vorkommt.

FAKT # 585: Japanische Forscher des Osaka Bio Science Institute benannten ein neu entdecktes Protein nach dem Pokémon Pikachu. Das Protein heißt Pikachurin. Ihm wird eine wichtige Rolle beim Sehsinn zugeschrieben.

FAKT # 586: Der gelbe Kirby, der in zahlreichen **Kirby**-Titeln auftritt, nennt sich Keeby.

FAKT # 587: Pokémon Pinball für den Game Boy läuft auf einer erweiterten Engine von **Kirby's Pinball Land**. Kein Wunder: Das Spiel stammt vom selben Entwicklerstudio.

FAKT # 588: König Zora (aus **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**) und Papst Benedikt eint etwas: Beide tragen die römische Ziffer XVI. hinter ihrem Namen, sie sind also die 16. Namensvertreter ihres Amts.

FAKT # 589: In **Wario World** für den GameCube erfährt man, dass Wario nur aufgrund seiner Kleidung 308 Pfund wiegt. Das behauptet der Knoblauchschlemmer übrigens selbst von sich!

FAKT # 590: In der Spielanleitung von **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** erfährt man, dass Mario und Wario gemeinsam in Brooklyn ihre Kindheit verbracht hatten und Wario schon immer eine Abneigung gegen Mario hegte, da dieser erfolgreicher war als er selbst.

TOPS&FLOPS

Welche Klassiker ließen den Spieler mit offenen Fragen zurück? Welche boten einen würdigen Abschluss?

⬇ DIDDY KONG RACING

Im Abspann des Fun-Racers aus dem Hause Rareware – nach dem erfolgreichen Rennen gegen Widerling Wizpig – erfolgte die Einblendung „Fortsetzung folgt". Die Textzeile veranlasste etliche Zocker zu der Auffassung, die Entwickler würden einen Nachfolger herausbringen, der die Geschichte weiterspinnt. Doch dazu kam es nie! Wie einige Angestellte des Kultstudios später verrieten, war **Diddy Kong Racing 2** tatsächlich einmal geplant gewesen – doch das Projekt wurde schließlich zugunsten des Action-Adventures **Dinosaur Planet** gestrichen. Wie? Kennt ihr nicht? Kein Wunder: Es kam letztlich als **Star Fox Adventures** in die Läden!

⬆ BLAST CORPS

In der Zerstörungsorgie **Blast Corps** fürs Nintendo 64 musstet ihr einem außer Kontrolle geratenen Atomtransporter den Weg ebnen, damit dieser keinen Schaden anrichtet. Der Titel bot zwar nur einen müden Text-Abspann – das Spiel verzichtete ganz auf pompöse Zwischensequenzen –, dafür wurde der Zocker mit einem umso zufriedenstellenderen Gefühl zurückgelassen: Die Einblendung am Ende verriet, dass ihr die drohende Nuklear-Katastrophe erfolgreich abgewendet habt und fortan als Helden verehrt werdet. Diese Worte gingen runter wie Öl!

⬇ XIII

Dieser Comic-Shooter von Ubisoft heimste in der Fachpresse zwar weitgehend positive Kritiken ein, doch kommerziell blieb die GameCube-Ballerei weit hinter den Erwartungen zurück. Deshalb ist es dem französischen Hersteller im Grunde genommen kaum zu verübeln, dass der anfangs geplante Nachfolger nicht erschien. Im Abspann hieß es noch ebenso optimistisch wie bei **Diddy Kong Racing** „Fortsetzung folgt" …

⬆ ZELDA: OCARINA OF TIME

Nicht auszudenken, wenn wir diesen Meilenstein der Videospielgeschichte hier nicht erwähnt hätten! **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** bietet die perfekte Mischung aus sanftem Einstieg, forderndem Mittelteil, herausragendem Bosskampf und würdigem Abspann. Die Entwickler verrieten im Rahmen einer „Iwata fragt"-Episode sogar, dass sie die Musikuntermalung der letzten Szenen mühevoll zu den passenden Spielszenen arrangierten – statt, wie in Entwicklerkreisen üblich, andersherum.

⬇ NINJA BREAD MAN

Dieses Action-Adventure kam zwar erst vor fünf Jahren heraus, aber es zählt dennoch zu den miesesten Spielen auf einer Nintendo-Konsole überhaupt! Das liegt daran, dass die Entwickler ein und dasselbe Spiel unter mehreren Namen herausbrachten, u. a. auch als **Anubis II** (wobei es davon gar keinen ersten Teil gibt)! Doch das Ärgerlichste beim Spielen ist: Es gibt nicht mal einen Abspann. Nach dem letzten Level wird man einfach wieder ins Hauptmenü befördert. Wir haben's selbst erlebt. So ein Nepp!

Das 16-Bit-Epos ebnete den Weg für weitere erfolgreiche Rollenspiele auf dem SNES.

MYSTIC QUEST LEGEND

SNES Käferraucher greift an!

Anfang der Neunziger waren Rollenspiele in Europa und den USA noch wenig verbreitet. **Mystic Quest Legend** war ein Versuch von Square, uns an dieses Genre heranzuführen. Dementsprechend ist das Spiel simpel gehalten. Ihr bewegt euch auf vorgegebenen Wegen über die Karte, Nebenmissionen sucht man vergeblich und es gibt nur vier Waffengattungen. Eure Party besteht aus maximal zwei Leuten, wobei die nicht spielbare Figur niemals im Level aufsteigt und euch auch nur jeweils ein kurzes Stück begleitet. Die Story: Das Reich, das aus den Ländern Foresta, Aquaria, Feuerburg, Windia und dem Fokusturm in der Mitte besteht, ist vom Untergang bedroht. Es müssen acht Kristalle aus den Klauen böser Dämonen gerettet werden, um das Schlimmste abzuwenden. Nicht sonderlich originell. Und auch grafisch speiste man die Rollenspielneulinge mit einer besseren NES-Optik ab. Dafür hält der Soundtrack einige Ohrwürmer parat, die eine wunderbare Atmosphäre schaffen. Die Fachpresse war sich anno 1993 einig, dass **Mystic Quest Legend** als Einstieg in die Welt der Rollenspiele ungeeignet ist. Doch war sie vielleicht etwas zu streng? ■

Thomas meint: *„Ich weiß gar nicht, was die Kritiker alle haben! Ich war damals RPG-Neuling, und das einfache, aber eingängige Gameplay war genau das Richtige für mich. Insbesondere die Atmosphäre der einzelnen Länder, unterstützt durch die tolle Musik, hat mich in ihren Bann gezogen. Es sind die einfachen Spiele, die am meisten Spaß machen, wie* ***Tetris*** *oder* ***Nintendo World Cup****. Probiert es mal aus, es ist im Wii-Shop erhältlich."*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Uwe Hönig Mit dem Super Nintendo Entertainment System machte Nintendo seinerzeit der Konsolenmarkt-Konkurrenz das Leben schwer!

DIE SNES-RIVALEN

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance
N-ZONE 12/12	Das Pokémon mini
N-ZONE 01/13	Der GameCube
N-ZONE 02/13	Die NES-Rivalen (Master System, PC Engine)
N-ZONE 03/13	**Die SNES-Rivalen (Mega Drive, Neo Geo)**
N-ZONE 04/13	Die N64-Rivalen (Saturn, PlayStation)
N-ZONE 05/13	Die GameCube-Rivalen (PlayStation 2, Dreamcast, Xbox)

MEGA DRIVE

Hersteller: Sega
Veröffentlichung: 1990 (PAL)
Prozessor: Motorola 68000
Taktfrequenz: 7,61 MHz (PAL)
RAM: 128 KByte

NEO GEO (AES)

Hersteller: SNK
Veröffentlichung: 1990 (Japan)
Prozessor: Motorola 68000
Taktfrequenz:12 MHz
RAM: 64 KByte (CPU),
84 KByte (Video Memory),
2 KByte (Sound Memory)

In Japan wurde das Super Nintendo Entertainment System im November 1990 unter dem Namen Super Famicom (Super Family Computer) veröffentlicht. Zur damaligen Zeit war es unter echten Videospielfreaks nichts Ungewöhnliches, sich importierte Konsolen zuzulegen, da es schlichtweg ewig dauerte, bis hierzulande eine neue Gerätegeneration offiziell auf den Markt kam. Im Fall vom SNES dauerte es unvorstellbare anderthalb Jahre, bis eine PAL-Version der Konsole erstmals in einem europäischen Elektronik- oder Spielwarenladen gesichtet wurde. In Deutschland mussten Nintendo-Fans sogar noch länger auf das Erscheinen des SNES warten, genauer gesagt bis zum August 1992 – aus heutiger Sicht eine Frechheit! Nordamerika war damals nach Japan der zweitgrößte Markt für Videospiele und Konsolen. Demnach konnten sich die dortigen Nintendo-Anhänger bereits ab September 1991 mit einer amerikanischen Variante des SNES und den zugehörigen Starttiteln eindecken. Die Konsole markierte Nintendos Einstieg ins 16-Bit-Zeitalter und war der direkten Konkurrenz – dem ganze zwei Jahre davor veröffentlichten Mega Drive des Herstellers Sega – nur bedingt überlegen. Die reinen Grafik- und Soundfähigkeiten des SNES waren eindeutig besser, jedoch machte der relativ langsame SNES-Hauptprozessor vielen Programmierern einen Strich durch die Rechnung. Spiele, die zur Anfangszeit des SNES auf den Markt kamen, sahen aufgrund einer erweiterten Farbpalette prima aus, doch Action-Games wie *Super R-Type* oder auch *Gradius III* ruckelten manchmal erbärmlich, wenn auf dem Bildschirm viele Gegner und Geschosse dargestellt wurden. So dauerte es seine Zeit, bis die Spieleentwickler lernten, die SNES-Hardware besser auszunutzen.

Bis 2003 durften sich gut betuchte Neo-Geo-Fans beinahe jährlich auf einen neuen Teil der vor allem in Japan unheimlich beliebten **King of Fighters**-Serie freuen.

Das Mega Drive gehörte 1994 beinahe schon zum alten Eisen, als der dritte Teil der **Sonic**-Serie veröffentlicht wurde und er noch einmal alles aus der Konsole holte.

State of the Art

Solche Probleme gab es beim Neo Geo natürlich nicht, denn der verwendete Motorola-Hauptprozessor (dessen Architektur den Programmierern vom Amiga und Atari ST bestens bekannt war) erreichte mit einer Taktrate von 12 MHz vergleichsweise traumhafte Rechenleistungen. Darüber hinaus genießt das Neo Geo bis zum heutigen Tage eine Sonderstellung im Konsolenmarkt, denn das System wurde baugleich auch in der Spielhalle unter dem Namen MVS (Multi Video System) eingesetzt. Im Klartext waren Neo-Geo-Spiele für zu Hause vollkommen identisch mit ihren jeweiligen Arcade-Versionen. Es gab wahrscheinlich keinen echten Zocker, der in der Blütezeit des Neo Geo bis etwa 1995 nicht davon geträumt hat, sich die Konsole zuzulegen.

Horrende Modulpreise

Jedoch verhinderte bei vielen Videospielern der hohe Neupreis des Systems (ca. 500 bis 600 US-Dollar) und vor allem der Neo-Geo-Spielmodule (jeweils 200 bis 400 US-Dollar) eine Anschaffung. Die Games waren aber nicht grundlos so überteuert, denn die Hardware erlaubte verschwenderisch hohe ROM-Speicherkapazitäten, auf die das System ohne Tricks direkt zugreifen konnte. Aus diesem Grund wurden auch bis weit nach der Jahrtausendwende neue Neo-Geo-Spiele produziert (allerdings nur noch für das MVS). Um dabei mit der 3D-Technik aktueller Automaten konkurrieren zu können, wurden einfach vorberechnete Animationen verwendet und auf den Modulen abgelegt. Da der Zugriff auf den ROM-Speicher der Module mit hohem Tempo erfolgte, ließen sich die vorberechneten Grafiken problemlos auf den Bildschirm bringen, ohne CPU und Grafikchip großartig zu belasten.

Sega unter Druck

Leidtragender der damaligen Zeit war eindeutig Sega, denn mit dem Erscheinen des SNES und dem begehrenswerten Neo Geo musste das Mega Drive Federn lassen. Gerade in Japan wurde die Sega-Konsole durch das SNES fast völlig vom Markt verdrängt, während dem Mega Drive in Nordamerika und Europa (bedingt durch die langen Wartezeiten auf die neue Nintendo-Hardware) ein längerer Lebenszyklus vergönnt war. In der Nachbetrachtung kristallisiert sich das SNES als Gewinner der 16-Bit-Ära heraus, da die Neo-Geo-Konsole mit ihren sündhaft teuren Spielen einfach zu kostspielig für Otto Normalverbraucher war. Das Mega Drive von Sega wiederum hatte zwar einen flotten Hauptprozessor, doch aufgrund einer beschränkten Farbpalette konnte die Konsole nicht so hübsche Grafiken darstellen wie das Super Nintendo Entertainment System und geriet ab 1992 langsam, aber sicher ins Hintertreffen. ■

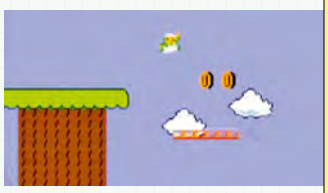
Shinobi 3 wurde 1993 für das Mega Drive veröffentlicht und ist auch für heutige Verhältnisse immer noch ein klasse Spiel mit cooler Optik und einem Spitzensoundtrack.

Mit **Metal Slug 5** kam 2003 der letzte Teil der ausgesprochen kurzweiligen Action-Serie für die ursprüngliche Neo-Geo-Hardware (AES und MVS) auf den Markt.

LUIGI: SONDERLING ODER SUPERSTAR?*

Text | Christoph Kraus

Luigi steht kurz davor, aus dem Schatten seines Bruders zu treten. Aber schafft er's? N-ZONE bewertet die Karriere des ewigen Zweiten.



1985: Endlich „super"!
Jetzt geht's richtig los: **Super Mario Bros.** wird 1985 in Japan veröffentlicht und katapultiert Mario und Luigi quasi über Nacht ins Rampenlicht der größten Bildschirm-Stars aller Zeiten. Doch nach wie vor spielt Luigi nur die zweite Geige: Er taucht nur dann auf dem Fernseher auf, wenn sich zwei Zocker vor dem NES versammeln.

1993: Der Karriere-Tiefpunkt
Was für ein Murks: In **Mario is Missing** ist Luigi erstmals in einer Hauptrolle zu sehen (er ist sogar auf dem Cover abgebildet), doch das Spiel taugt nichts. Dabei bietet die Lernsoftware sogar einige durchaus nette Elemente, etwa die Nachbildung bekannter Städte und Sehenswürdigkeiten. Schlecht ist das Spiel dennoch.

1983: Das Debüt
Im Spielhallenklassiker **Mario Bros.** sammelt Luigi erste Erfahrungen, wie man als Videospielfigur richtig agiert. Mario stiehlt ihm jedoch gewaltig die Schau: Spielt man alleine, lässt sich Luigi nicht mal anwählen. Was für eine Gemeinheit! Dennoch legt der Arcade-Kult den Grundstein für weitere ambitionierte Pixelprojekte mit Luigi.

2000: Der Gegenspieler ist da!
In **Tetris** auf dem Game Boy trat Mario lediglich als Schiedsrichter auf dem Tennisplatz in Erscheinung – in **Mario Tennis** auf dem N64 bringt er auch seine Kumpel aus dem Pilzkönigreich mit. Darin taucht erstmals Waluigi auf, ein verschollener Verwandter von Luigi. Über seine wirre Vergangenheit ist fast nichts bekannt.

Karriere-Faktor

Jahr 1983 1985 1993 2000

* Die Buchstaben entsprechen 1:1 der Originalschrift von Luigis weltbekannter grüner Mütze.

LUIGI-QUIZ

Mal sehen, ob ihr euch wirklich gut im Pilzkönigreich auskennt. Rechts neben der Frage findet ihr gleich die passende Antwort, also bloß nicht schummeln!

1. Welchen Nachnamen trägt Luigi im Kino-Klamauk **Super Mario Bros.**?
2. Wo spielte Luigi zum ersten Mal die Hauptrolle?
3. Und wo seine zweite und bislang letzte?
4. Wie heißt der letzte Boss, gegen den Luigi und seine Truppe in **Super Paper Mario** antreten?
5. Mit welchem Sauger hantiert der schlaksige Held in **Luigi's Mansion**? Nicht zur Vorschau blättern!
6. Wie lautete der frühere Untertitel von **Luigi's Mansion 2**?
7. Wer ist in **Super Mario 64 DS** noch spielbar – außer Luigi?
8. Was macht Luigi im Abspann von **Tetris**, wenn man einen guten Punkterekord aufstellt?
9. Eine Strecke von **Mario Kart 64** ist nach Luigi benannt. Welche?

9. Luigi Raceway
8. Er tanzt.
7. Mario, Yoshi und Wario
6. Dark Moon
5. Schreckweg 08/16
4. Dimenzio
3. In Luigi's Mansion
2. In Mario is Missing
1. Mario

AUSWERTUNG

Du hast alle Antworten richtig!
Dein Ranking: Luigi

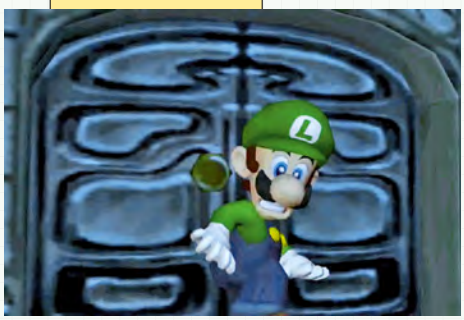
Du hast sechs Antworten richtig!
Dein Ranking: Satoru Iwata

Du hast drei Antworten richtig!
Dein Ranking: N-ZONE-Redaktionsassistent

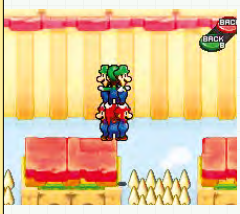
Du hast keine Antwort richtig!
Dein Ranking: Christoph Kraus

2001: Papier-Luigi
Intelligent Systems sei Dank, kam Anfang der Jahrtausendwende ein echtes Mega-Rollenspiel auf den Markt. In **Paper Mario** nimmt Luigi eine extrem wichtige Funktion ein – schließlich spielt er an der Seite seines weltberühmten Bruders Mario. Weitere Heimkonsolen-RPGs mit Luigi folgen für GameCube (**Die Legende vom Äonentor**) und Wii (**Super Paper Mario**).

2001: Der Karriere-Höhepunkt
Fast zwanzig Jahre nach seinem Debüt in **Mario Bros.** und knapp zehn Jahre nach der miesen Lernsoftware **Mario is Missing** spielt Luigi endlich die Hauptrolle in einem guten Spiel: **Luigi's Mansion** entpuppt sich als amüsantes Action-Adventure mit allerhand Seitenhieben auf die Furchtsamkeit des Titelhelden. 2002 kommt es nach Europa.



2006: Klamauk trifft Anspruch
Die Rollenspielreihe **Mario & Luigi** liegt in der Gunst der Fans weit oben. **Superstar Saga** (Game Boy Advance) markiert den Einstand der Serie, **Partners in Time** (DS, siehe Bild) legt qualitativ noch eins drauf und **Abenteuer Bowser** (ebenfalls DS) ist der bislang letzte Ableger. Hoffentlich wird die klasse Serie bald fortgesetzt.



2013: Rückkehr in die Spukbude
Fast zwölf Jahre dauert es, ehe Luigi in **Luigi's Mansion 2** in die Gruselvilla zurückkehrt. Der Nachfolger des GameCube-Kultspiels hat, wie wir bereits herausfinden konnten, das Zeug zum modernen Klassiker. Gelingt das Comeback, machen wir uns um Luigis Karriere nicht den Hauch einer Sorge. Weiter so!

2001 — 2001 — 2006 — 2013

EIN SATZ MIT X...

Text | Christoph Kraus

... das war wohl nix! Wir präsentieren euch längst eingestellte Wii-Projekte.

PROJECT H.A.M.M.E.R.

Bei der Wii-Premiere vor knapp sieben Jahren war **Project H.A.M.M.E.R.** einer der interessantesten Titel für die neue Nintendo-Konsole. Darin schwang der Spieler einen übermächtigen Hammer, indem er mit seiner Hand entsprechende Bewegungen vollführte. Doch einige Monate später verkündeten die Entwickler schließlich das Aus für den Action-Krawall: Ohne irgendeinen Grund zu nennen, war **Project H.A.M.M.E.R.** plötzlich Geschichte. Für Furore sorgten kurz darauf geheime Screenshots, die in einem Internet-Forum auftauchten. Ein früherer Entwickler hatte sie offenbar hochgeladen, um zu dokumentieren, wie weit fortgeschritten die Programmierung bereits war. Unter der Hand konnte man herauslesen, dass die Bosse von Nintendo mit der spielerischen Qualität nicht so recht zufrieden waren. Aber mal ganz nebenbei bemerkt: Die Schreibweise des Titels ist aus unserer Sicht F.Ü.R.C.H.T.E.R.L.I.C.H.!

VITALITY SENSOR

Was man mit diesem Messfühler für Herz- und Atem-Frequenz alles hätte anstellen können! Von einer speziell darauf zugeschnittenen **Tetris**-Variante war beispielsweise die Rede, bei der die Blöcke mit ansteigendem Puls schneller von oben purzeln. Da hätte es Nerven aus Stahl gebraucht, um bestehen zu können. Doch der Vitality Sensor kam – trotz mehrmaliger Absichtserklärungen, ihn zu veröffentlichen – nie in den Handel. Angeblich sei die Technik so kompliziert gewesen, dass es kaum möglich war, den Puls akkurat ins Spielgeschehen einzubinden. Allerdings stirbt die Hoffnung bekanntlich zuletzt: Wir betrachten es als durchaus realistisch, dass das Zubehör vielleicht doch noch auf den Markt kommt – nämlich für die Wii U!

SADNESS

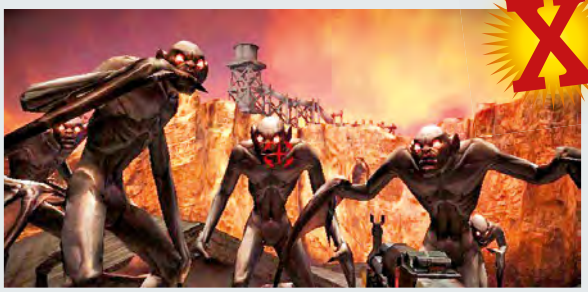
Noch bevor die Wii und ihre Fernbedienung offiziell enthüllt waren, da machte das polnische Entwicklerstudio Nibris mit Sitz in Warschau mit diesem ominösen Grusel-Adventure von sich reden: **Sadness** war zu dieser Zeit der einzige Titel, von dem man überhaupt etwas wusste, denn **Red Steel**, **Wii Sports** und Co. waren allesamt noch unter Verschluss. Dabei plapperten die Programmierer in der Öffentlichkeit munter drauflos: Sie veröffentlichten Konzept-Artworks, rückten Gameplay-Skizzen heraus und standen für Interviews bereitwillig zur Verfügung. Selbst der Verfasser dieser Zeilen stand mit Nibris in regem E-Mail-Kontakt, sogar bis in die späten Nachtstunden hinein. Doch dann ging alles ganz schnell: Erst fand sich kein Publisher, der **Sadness** veröffentlichen wollte, dann hatte man mit den Frontline Studios doch noch einen gefunden – bis auch dieser Hersteller einen Rückzieher machte. Letztlich kam es, wie es kommen musste: Die Nibris-Homepage wurde still und heimlich vom Netz genommen, das Projekt **Sadness** eingestellt. Später gab ein Mitarbeiter aus Polen zu, dass während der gesamten Entwicklungszeit quasi nichts anderes getan wurde, als in hitzigen Meetings heiße Luft zu fabrizieren – Büroalltag eben.

SUPER MARIO SPIKERS

Nach der Fertigstellung von **Mario Strikers Charged Football** arbeiteten die Jungs von Next Level Games offensichtlich an einer Volleyball-Gaudi mit den Stars aus dem Nintendo-Universum. Dies bestätigt eine im Netz aufgetauchte Animation. Darin sieht man, wie Waluigi mehr oder weniger elegant zum Netz-Aufschlag ausholt und wie er seinem Gegenspieler Mario eins überbrät. Warum **Super Mario Spikers** – so der Arbeitstitel des Spiels – nie herauskam, darüber kann nur spekuliert werden. Möglicherweise wollten sich die Entwickler voll und ganz auf ihr Wii-Projekt **Punch-Out!!** konzentrieren, an dem parallel gearbeitet wurde. Oder Nintendo hatte bereits **Mario Sports Mix** bei Square Enix in Auftrag gegeben, in dem bekanntlich auch die Sportart Volleyball enthalten ist. Leider gilt das Sprichwort „Nichts Genaues weiß man nicht".

THE GRINDER

Unser Sebastian hatte die Ehre, sich diesen Actiontitel höchstpersönlich anzusehen – doch nach dem Pressetermin auf der E3-Messe wurde es still um **The Grinder**. Heute ist nicht mehr davon auszugehen, dass das verschollene Spiel von High Voltage Software jemals noch veröffentlicht wird. Schließlich waren die Entwickler eng mit Sega verbandelt. Und da Sega im Handel mittlerweile nur noch Eigenentwicklungen veröffentlicht, dürfte auch **The Grinder** dasselbe Schicksal ereilen wie die übrigen Spiele, die wir auf dieser Seite abdrucken. Doch ist es überhaupt schade um das Projekt? N-ZONE-Redakteur Sebastian erinnert sich an die Spielepräsentation vor einigen Jahren und schildert hier seine Eindrücke.



MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das Teil hatte wirklich viel Potenzial!"

Das Spiel sah gut aus und füllte eine Lücke im Wii-Spieleangebot: hitzige Dauer-Action. Im Ego-Shooter sollte es darum gehen, sich mit allerlei Waffen immer stärkerer Gegnerhorden zu erwehren – darunter Vampire, Werwölfe und ähnliche Horror-Kreaturen. Das erinnerte mich stark an Valves beliebten Zombie-Shooter **Left 4 Dead 2**, der leider nie seinen Weg auf eine Nintendo-Konsole fand. Gerade die großen Massen an Pixel-Gegnern waren eine echte Leistung von High Voltage. Schade, dass es der Titel nie in den Handel schaffte. Auch die geplante Verwurstung zum PS3- und Xbox-Downloadspiel klappte nicht.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

MIYAMOTO BEHARRT DRAUF!

N-ZONE beweist: Bei Shigeru Miyamoto gehen gute Ideen nicht so schnell verloren.

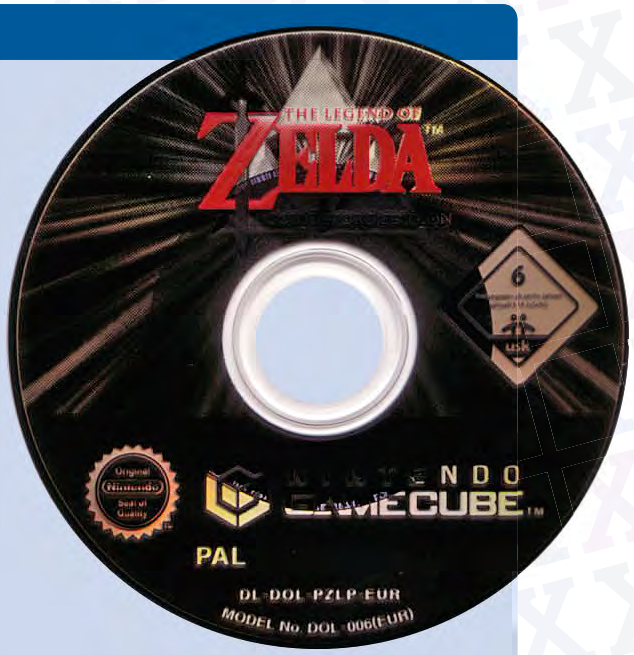
Ende 1998: Ocarina of Time kommt heraus.
Doch die Entwickler lassen nicht locker: Sie konnten aufgrund des Zeitdrucks nicht alle Rätsel verwirklichen, die sie sich überlegt hatten. Die Idee einer aktualisierten Version war geboren!

Zum Jahrtausendwechsel: Miyamoto grübelt
Der Entwickler-Titan möchte unbedingt sein alternatives **Ocarina of Time** veröffentlichen, notfalls als Beigabe zu einem japanischen Videospielmagazin, wie Miyamoto in einem Interview bekräftigte.

November 2003: Also doch!
Die Käufer des limitierten **Mario Kart: Double Dash!!**-Bundles erhalten die Promotional Disc (siehe Bild) mit **Ocarina of Time: Master Quest** und dem Originalspiel gratis dazu.

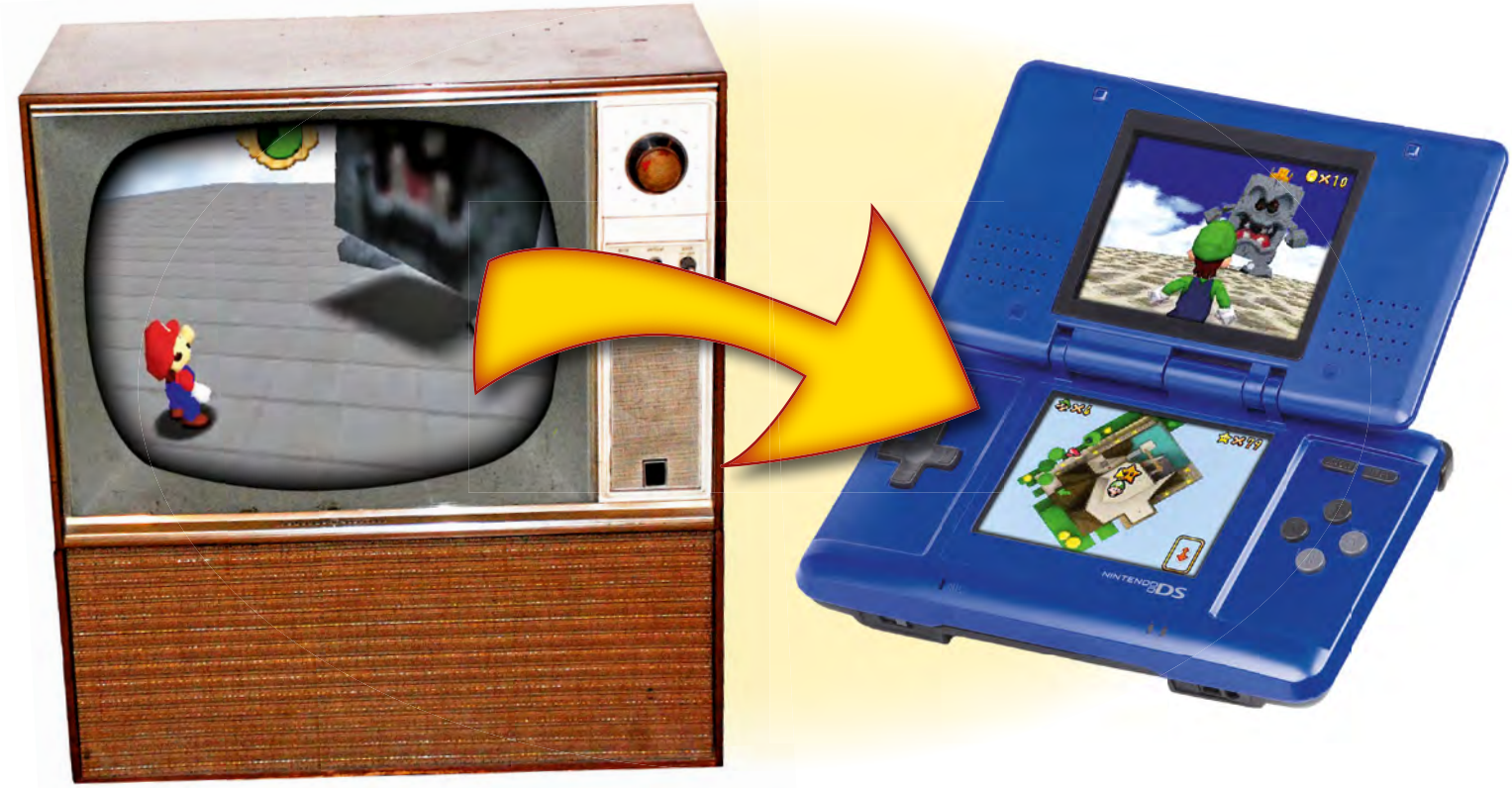
Juni 2011: Schon wieder!
Auch in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** ist die **Master Quest**-Variante enthalten – zumindest, wenn man das Abenteuer einmal ganz herkömmlich durchspielt.

Fazit: Gut möglich also, dass unverwirklichte Wii-Ideen und Spielkonzepte auf Nintendo 3DS oder Wii U erneut auftauchen …



SPIEL MOBIL!

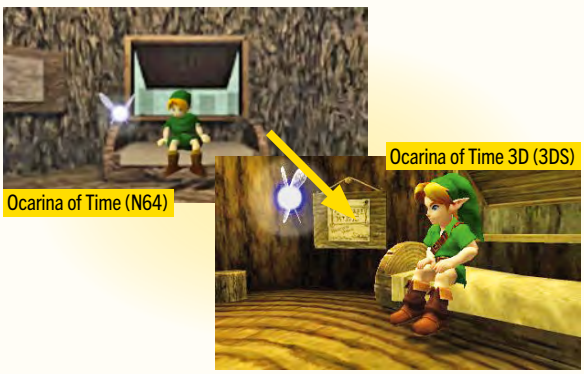
Text | Christoph Kraus Vom großen Fernseher auf den kleinen Bildschirm: Welche Spiele haben den Sprung auf eine Mobilkonsole geschafft? Und wo haperte es?



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Hat den Sprung vom **N64** auf den **3DS** gewagt – mit **großem** Erfolg

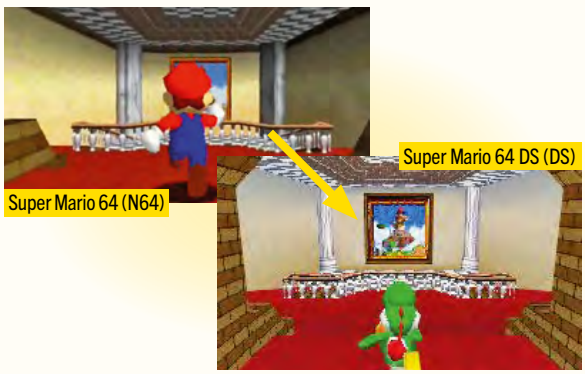
Kaum ein anderes Spiel hat schon bei seiner Erstauslieferung (Ende 1998) für so großes Staunen wie dieser Hochkaräter gesorgt, der unter Federführung von Shigeru Miyamoto entstand. Die Entwickler von Grezzo hatten knapp 13 Jahre später die schwierige Aufgabe, den Nintendo-64-Meilenstein mit Bedacht auf den 3DS zu bringen. Nicht auszudenken, wenn sich in die Umsetzung grobe Schnitzer eingeschlichen hätten! Doch es erwies sich als richtige Entscheidung, das Spiel weitgehend 1:1 auf die 3D-Konsole zu hieven. Die Änderungen sind fast ausschließlich technischer Natur. So sieht **Ocarina of Time** besser denn je aus.



SUPER MARIO 64

Hat den Sprung vom **N64** auf den **DS** gewagt – mit **mittlerem** Erfolg

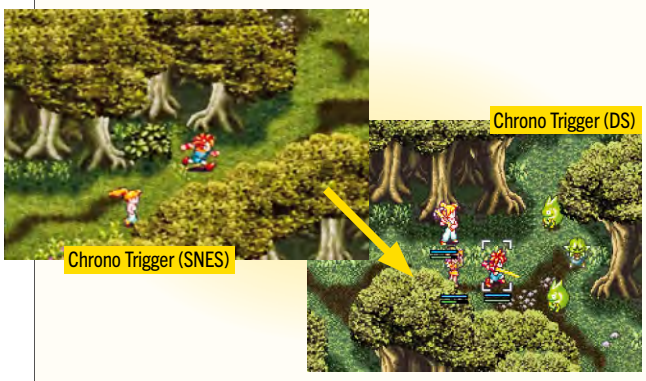
Als im Frühjahr 2005 der DS bei uns veröffentlicht wurde, benötigte Nintendo ein Spiel, das sowohl langjährige Zocker als auch Neulinge zufriedenstellt. Es lag daher auf der Hand, den Klassiker **Super Mario 64** ins Hosentaschenformat zu packen – schon allein deshalb, um den Spielern die Fortschritte in puncto Hardware gegenüber dem Game Boy Advance zu demonstrieren. Die DS-Version des Kult-Jump&Runs ist dabei durchaus gelungen. Allerdings nervte bisweilen die unpräzise Steuerung via Digikreuz oder Daumenschnalle. Auch die aufgesetzten Minispiele und neuen Missionen trafen nicht jedermanns Geschmack.



CHRONO TRIGGER

Hat den Sprung vom **SNES** auf den **DS** gewagt – mit **großem** Erfolg

Unter Rollenspielern genießt dieses RPG von Squaresoft einen exquisiten Ruf. Doch lange Zeit war es ausschließlich in Japan und Nordamerika erhältlich, nicht aber in Europa. Das änderte sich vor einigen Jahren, als es zwar in unveränderter Optik und mit englischen Bildschirmtexten, dafür aber mit einem neuen Dungeon als DS-Version in die hiesigen Läden kam. Die Freude vieler Fans war immens, denn kaum jemand hatte noch zu hoffen gewagt, diese Perle des Rollenspielgenres jemals zu zocken. Übrigens: Auch im Wii-Shop tauchte **Chrono Trigger** am 20. Mai 2011 auf. Zwei Überraschungen auf einen Schlag!



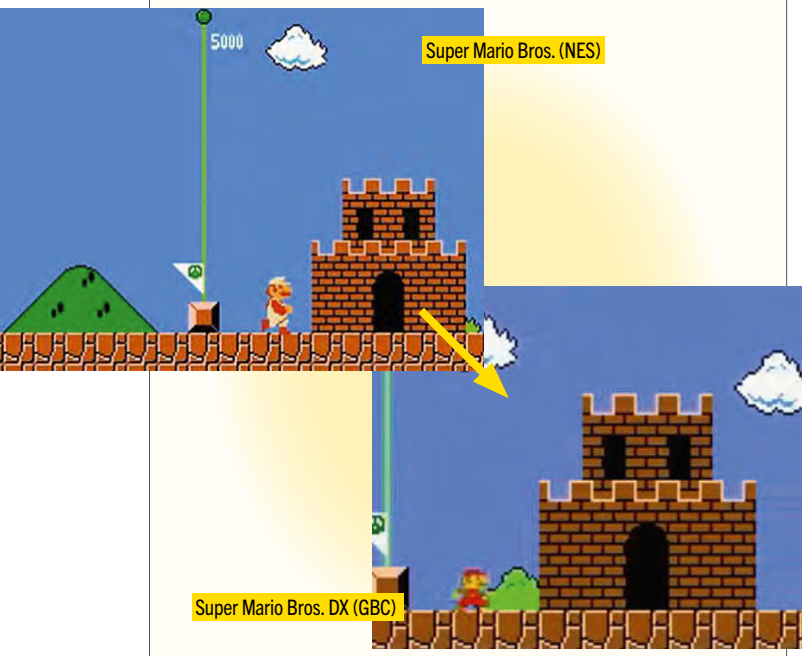
Chrono Trigger (SNES)

Chrono Trigger (DS)

SUPER MARIO BROS.

Hat den Sprung vom **NES** auf den **GBC** gewagt – mit **mittlerem** Erfolg

Heutzutage ist es undenkbar, ein NES-Spiel nahezu ohne inhaltliche Veränderungen zum Vollpreis herauszubringen, aber zum Konsolenstart des Game Boy Color tat Nintendo genau das: Das 8-Bit-Jump&Run **Super Mario Bros.** wurde frisch aufgelegt, samt Unterstützung des Printers und einem Duellmodus, sofern man über ein Linkkabel verfügte. Um das Spielgeschehen darzustellen, entschieden sich die Entwickler dazu, den Bildausschnitt zu verkleinern. Schließlich verfügte der Game Boy Color über einen quadratisch geformten Monitor, keinen 4:3-Screen wie auf der Heimkonsole. Das ging jedoch zulasten der Übersicht.



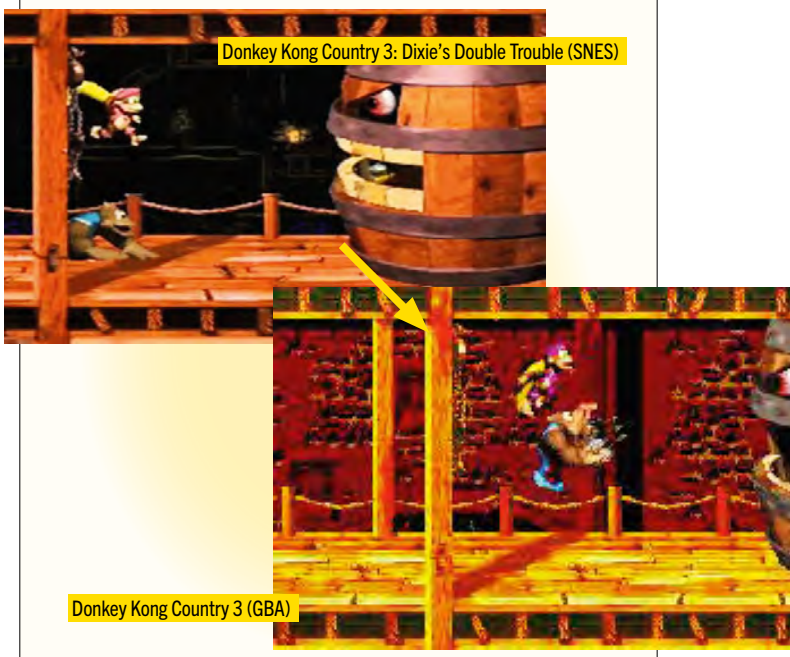
Super Mario Bros. (NES)

Super Mario Bros. DX (GBC)

DONKEY KONG COUNTRY 1-3

Hat den Sprung vom **SNES** auf den **GBA** gewagt – mit **mittlerem** Erfolg

Daran gibt es nichts zu rütteln: Auf dem Super Nintendo genießen die drei Ableger der **Donkey Kong Country**-Reihe längst Kultstatus. Da lag die Entscheidung nahe, die Hüpf-Abenteuer mit den Kongs auch für den Game Boy Advance umzusetzen. Alle drei Episoden kamen zwischen 2003 und 2005 heraus und orientieren sich in puncto Gameplay am jeweiligen 16-Bit-Original. Allerdings sind so manche Zocker angesichts unnötiger Änderungen genervt: Teils fehlen populäre Musikstücke, dümmliche Minispiele vergraulen einige Fans, zudem sind die Farben weitaus weniger kontrastreich als damals.



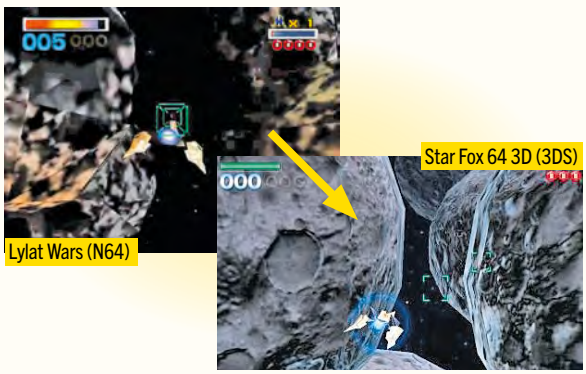
Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble (SNES)

Donkey Kong Country 3 (GBA)

LYLAT WARS

Hat den Sprung vom **N64** auf den **3DS** gewagt – mit **großem** Erfolg

Das Besondere an **Star Fox 64** – oder **Lylat Wars**, wie das Spiel bei uns heißt – war die polygonale Grafik: Erstmals flogen Fox McCloud und seine Teamkameraden durch das schicke 3D-Universum und nahmen auf den zahlreichen Planeten ihre Widersacher ins Visier. Zudem sorgte die Rumble-Pak-Unterstützung für ein (für damalige Verhältnisse) unglaublich intensives Spielerlebnis. Die Portierung auf den Nintendo 3DS ist gut gelungen, wenn man bedenkt, dass es sich fast 1:1 um das gleiche Abenteuer handelt. Zusätzliche Levels gibt es nämlich nicht, dafür aber hübsche 3D-Grafik und (endlich!) eine deutsche Sprachausgabe.



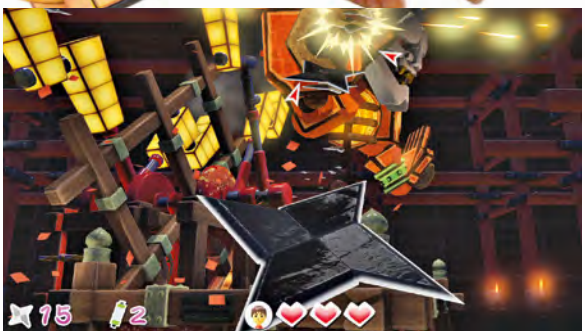
Lylat Wars (N64)

Star Fox 64 3D (3DS)

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

NINTENDO LAND

Wii U – Coole Tricks für die Minispiel-Sammlung



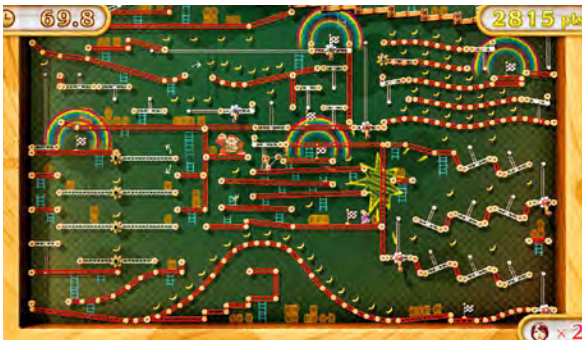
In drei der enthaltenen Minispiele haben wir coole Kniffe herausgefunden, die wir an dieser Stelle mit euch teilen wollen.

TAKAMARUS NINJA CASTLE

In dem Minispiel müsst ihr zunächst die Statue besiegen, damit Monita auftaucht, um sich bei euch zu bedanken. Vielleicht habt ihr schon bemerkt, dass man weiterhin Shuriken werfen kann … Wird Monita nun „versehentlich" von einer Handvoll Shurikens getroffen, verwandelt sie sich in die dunkle Maske der Statue und es beginnt ein neuer Spielabschnitt mit verschärften Regeln. Hier stehen euch lediglich 30 Shurikens zur Verfügung, aber wer die Herausforderung meistert, darf sich über die begehrte Platin-Trophäe freuen!

OCTOPUS DANCE

Ab Level 3 stört ein roter Oktopus den Spielfluss, indem das Biest Tinte verspritzt und dadurch die Anzeigen auf dem GamePad kaum noch erkennbar sind. Anschließend können die Bewegungen des Tanzlehrers nicht mehr richtig verfolgt werden. Die geforderten Tanz-Moves werden zwar auch auf dem Hauptbildschirm gezeigt, allerdings nur in gespiegelter Form, was bei so manchem Zocker für Verwirrung sorgen dürfte. Mit folgendem Trick lässt sich das Problem elegant umgehen: Der Oktopus vollführt besondere Bewegungen, kurz bevor die verhasste Tintenattacke ausgeführt wird, und die Hintergrundmusik ändert sich ebenfalls. Jetzt heißt es schnell reagieren, um das Vieh mehrmals auf dem Bildschirm des GamePads anzutippen. Durch diese Aktion wird der nervige Kopffüßer geschrumpft und verspritzt weniger Tinte. Wenn ihr schnell genug seid, bleiben die Bewegungen des Tanzlehrers auf dem GamePad trotz Tinte gut sichtbar.



DONKEY KONG'S CRASH COURSE

Am Schluss von Donkey Kong's Crash Course erwartet euch ein abruptes Ende, man fällt einfach nach unten. Abhilfe verschafft dieser Trick: Bei Pauline befindet sich eine Fahne, an dieser Stelle einfach rechts halten (vorher kräftig abbremsen), anschließend noch mal vorsichtig rechts fahren. Man fällt nun ebenfalls runter, doch ein automatisch ausgelöster Salto verhindert das harte Aufprallen und ihr bleibt dadurch am Leben.

BEN 10 OMNIVERSE

Wii U – Upgrades freischalten

Begebt euch im Hauptmenü über die Extras zur Code-Eingabe. Dort müsst ihr einfach die folgenden Codes eingeben. Falls ihr nicht wisst, wie die verschiedenen Formen von Ben 10 genau aussehen, dann schaut einfach auf unseren Screenshots nach.

Code: Feedback, Fourarms, Diamondhead, Bloxx
Effekt: Gravitonner-Upgrade vervollständigen

Code: Shocksquatch, Gravattack, Arctiguana, Diamondhead
Effekt: XLR8-Upgrade vervollständigen

Code: Gravattack, Eye Guy, Arctiguana, Wildmutt
Effekt: Kletterrebe-Upgrade vervollständigen

007 LEGENDS

Wii U – Raumanzug freischalten

Begebt euch ins Cheatmenü unter den Extras und gebt den folgenden Code ein (Schreibweise beachten, alle Buchstaben klein und anstatt des Buchstaben „o“ bitte die Ziffer „0“ eingeben). Wenn ihr alles richtig gemacht habt, erscheint zur Bestätigung eine Textmeldung und ihr dürft von nun an James Bond im Raumanzug-Outfit im lokalen Splitscreen-Modus anwählen.

Cheat-Code: astr0b0y
Effekt: Bond mit Raumanzug freischalten

PAPER MARIO STICKER STAR

3DS – Luigi-Fundorte

Luigi ist an fünf Stellen im Spiel irgendwo im Hintergrund versteckt. Damit ihr nicht ewig suchen müsst, haben wir euch die Fundorte aufgelistet. Mit dem sogenannten Papierisieren könnt ihr Marios Bruder problemlos aus dem Hintergrund herausschneiden. Für das Aufspüren aller fünf Luigis erhaltet ihr den Zugriff auf einen lustigen Zeitungsartikel, der sich in Stickershoven im linken Gebäude (Laden) befindet.

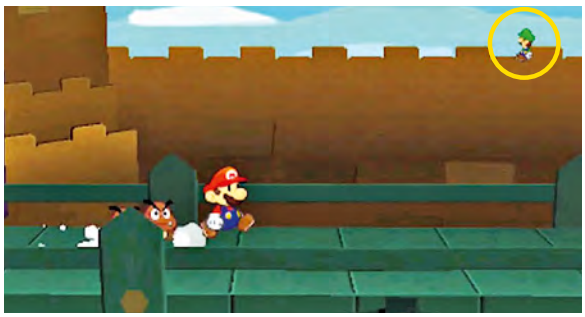
Welt 1.6 Gumba-Kastell: Achtet auf der Brücke zum zentralen Turm auf den Hintergrund rechts oben (siehe Bild unten).

Welt 2.5 Nimmerfeuchte Arena: Achtet im vierten Stock bei der rechten Seite des zweiten Ausgangs auf die Fenster des Turms.

Welt 3.12 Schaumkronenstrand: Von der Anlegestelle aus gesehen, befindet sich Luigi auf den Felsen im Ozean.

Welt 4.5 Glimmerhorn-Lift: Luigi befindet sich in einem entgegenkommenden Sessel fast am Ende der Bergbahn.

Welt 5.5 Holperpfad: Bei den unterirdischen Quellen verbirgt sich Luigi links im Hintergrund in der Nähe der Federn.



MEIN POKÉMON-MOMENT BEI GÜNTHER JAUCH

N-ZONE hat den Fan getroffen, der als Teenager live im TV über das Pokémon-Phänomen plauderte!

Unser Leser Tanyel ist ein Pokémon-Fan und durfte bei stern TV über das Taschenmonster-Phänomen berichten.

N-ZONE: Tanyel, du hast das Pokémon-Phänomen einst live bei stern TV vorgestellt. Wie war die Stimmung im Studio? Und hat sich Günther Jauch ernsthaft für die Monster interessiert?
Tanyel: Während der Einspieler im Fernsehen lief, der einige Wochen zuvor bei uns gefilmt wurde, führte man mich mit zwei weiteren Kindern in das Studio. Dort zeigte uns Herr Jauch beispielsweise das Bild eines Magnetilos und wir Kinder hatten die Aufgabe, Typ und Evolutionsstufen – in diesem Fall Elektro und Magneton – zu nennen. Ob Herr Jauch wirkliches Interesse hatte, kann ich schlecht beurteilen. Jedoch zeigte er zumindest kein Desinteresse oder redete das Thema schlecht. Jedoch bin ich der Meinung, dass er etwas überfordert war, als wir am großen Bildschirm **Pokémon Stadium** demonstrierten – was ich ihm allerdings kaum verübeln kann. Ich bezweifle auch, dass er unsere Freude gänzlich nachvollziehen konnte, als wir Kinder die ersten offiziell von Nintendo überreichten Exemplare von Mew auf unsere Editionen laden durften.

N-ZONE: Welche Reaktionen gab es nach deinem Fernsehauftritt? Waren sie mehrheitlich positiv oder eher negativ?
Tanyel: Tja, wie das eben in dem Alter von etwa 13 Jahren war: Die Kids, die sich schon für ach so cool und Pokémon für Kinderkram hielten, hatten mich seitdem auf dem Kieker. Trotzdem gab es noch einige, die die Sache spannend fanden und mich nicht so blöd anmachten. Trotzdem war es eher unangenehm, wenn fremde Kinder mich spöttisch als „Pokémon-Meister“ ansprachen. Ob Neid oder nicht, es war einfach nur kindisch. Heute, viele Jahre später, gehe ich damit viel offener um und bekomme mehr positive Resonanz als damals.

N-ZONE: Würdest du noch einmal so groß in den Medien auftreten oder eher nicht?
Tanyel: Da ich ein sehr kritisches Bild von den TV-Medien habe: niemals (lacht).

N-ZONE: Kannst du dich noch an das Pokémon-Gefühl erinnern, das Ende der Neunziger in Deutschland herrschte?
Tanyel: Oooh, ja! Ich würde den Sommer, als die **Rote** und **Blaue Edition** den deutschen Markt erreichten, als magisch bezeichnen. Ich habe immer noch gute Erinnerungen an die ersten Episoden der Serie und an meine ersten Schritte in Kanto, an den ersten eigenen Fang und wie mich der Rivale am Ende frustrierte, weil ich damals einfach nur schlecht gespielt habe. Pokémon waren einfach überall und es gab sie auf allem, was sich auch nur im Geringsten vermarkten konnte. Als Kind war es eine spannende Sache, aber als Erwachsener hätte ich diese Zeit vielleicht nicht so positiv aufgenommen.

Im letzten Jahr begeisterte **Pokémon Schwarze Edition 2** und **Pokémon Weiße Edition 2** die Fans. Alle Infos zur nächsten Edition für den Nintendo 3DS findet ihr in unserer Vorschau ab Seite 36.

N-ZONE: Du bist der Pokémon-Serie immer noch verbunden. Inwiefern hat sich dein Spielverhalten verändert?
Tanyel: Ich habe bisher keine Generation und auch wenige Spin-offs ausgelassen, habe in der Ära der Editionen Gold, Silber und Kristall viele Beiträge in Foren geschrieben und auch fortgeschrittene Online-Kämpfe ausgetragen und an Turnieren teilgenommen. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich gestaunt habe, welchen verschiedenen Strategien man nachgehen konnte und dass ich bis dahin viele Spielfehler machte. Heute beobachte ich das kompetitive Spielen eher von Weitem, interessiere mich aber stets für Strategien und die Vorzüge verschiedener Monster. Außerdem spiele ich nun seit ungefähr drei Jahren fast durchgehend sogenannte Nuzlocke-Runs, welche das normale Spiel mit weiteren Regeln, die man sich aufstellt, erschweren und interessanter machen kann.

N-ZONE: Vielen Dank, dass du dir die Zeit für dieses Gespräch genommen hast.

EIN BRIEF VON „ZELDA“

Charlotte ist ein Riesenfan der Zelda-Serie und hat ein klasse Link-Kostüm zusammengestellt!

Hallo N-Zone Redaktion,

ich bin schon seit Jahren ein großer Nintendo-Fan und letztes Jahr habe ich dann die N-Zone entdeckt.
In jeder Ausgabe ist etwas Tolles und super Informatives dabei, egal ob neue Spiele oder Retro.

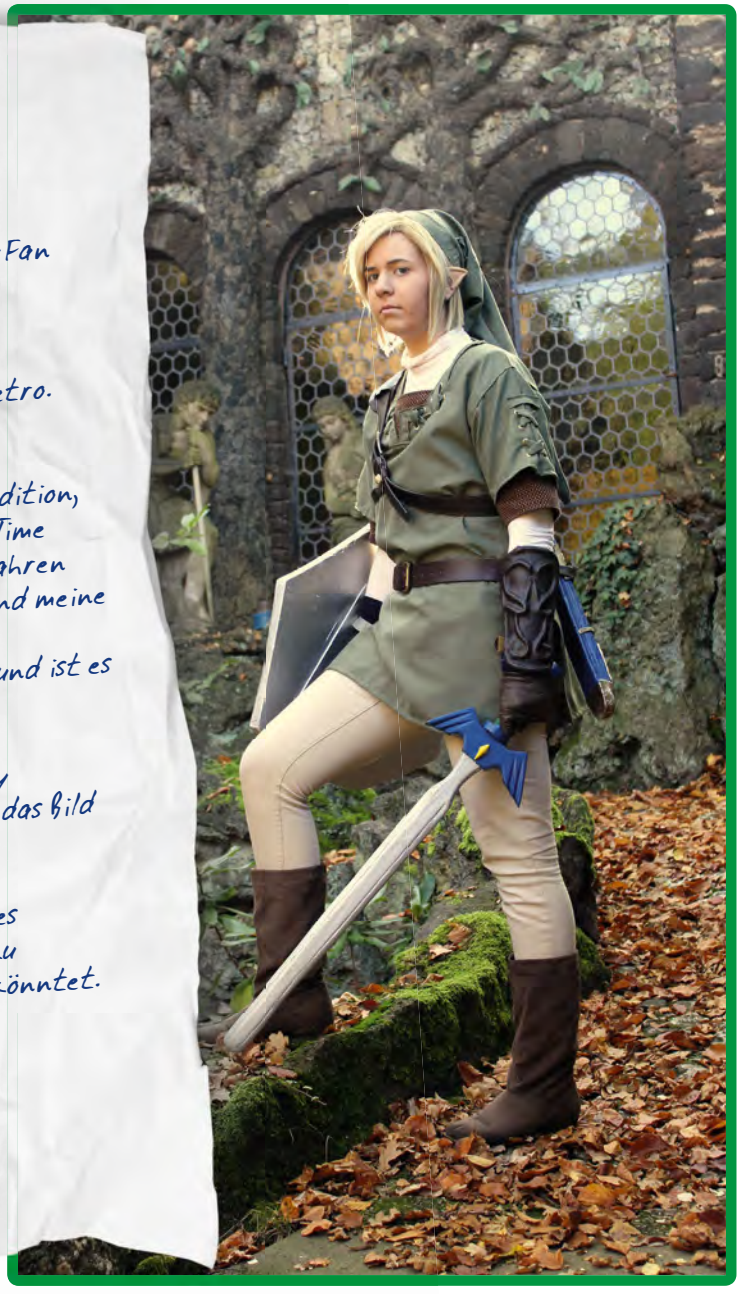
Ich selbst bin vor allem großer The Legend of Zelda-Fan. Das hat bei uns in der Familie Tradition, denn meine Brüder haben damals Ocarina of Time gespielt und selbst meine Mutti auch. Mit 9 Jahren habe ich dann Ocarina of Time angefangen und meine Begeisterung stieg immer weiter an.
Zelda war ein schöner Teil meiner Kindheit und ist es auch heute noch.

Letztes Jahr habe ich sogar ein Link Cosplay gemacht und würde mich freuen, wenn ihr das Bild abdrucken könntet.

Ich hätte eine kleine Anregung: Ich fände es wirklich toll, wenn ihr ein Retro Special zu besonderen oder seltenen Spielen machen könntet.

Vielen Dank und Liebe Grüße

Charlotte Gierke



BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich des unfassbaren Erfolgs des neuen Heino-Albums – ein Mii von Heino gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des sonnenbebrillten Schlagersängers. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 1. März 2013.

Sonja Z.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii der TV-Moderatorin Sonja Zietlow zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Sven Saupe als sehr gelungen. Für alle, die das Mii der Dschungelshow-Gastgeberin auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem man sieht, dass bei euch immer noch der Weihnachtsbaum im Zimmer steht. Mit einer Säge habt ihr allerdings schon, gut erkennbar, einen Ast abgeschnitten. Und zu guter Letzt verlangten wir noch von euch, dass ihr folgende Nintendo-Konsolen unterm Baum liegen habt: SNES, Nintendo 64, GameCube, Wii, Wii U. Tatsächlich haben eine ganze Menge Leser die Wettbedingungen erfüllt: Wir gratulieren Kevin Scott, Christian Deckert sowie Dario und Pablo Fritz. Sie wurden zufällig unter allen Teilnehmern ermittelt und freuen sich über ein kleines Überraschungspaket.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 1. März 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Uwe im letzten Monat irrte, verpflichtete er sich dazu, einen Tag lang eine hässliche Zombie-Maske im Büro zu tragen! Hier ist das Beweisfoto, leider ist auf dem Bild nicht zu sehen, wie sehr er unter der ungemütlichen Maske am Schwitzen war!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem man sieht, dass ihr ein vollständiges Luigi-Kostüm anhabt, bestehend aus grüner Mütze, Schnurrbart, grünem Pulli, weißen Handschuhen, Blaumann und braunen Schuhen.**
2. **Zusätzlich habt ihr einen Staubsauger in der Hand.**
3. **Und zu guter Letzt haltet ihr eine leuchtende Taschenlampe und auf dem Bild ist ein Geist (uns ist dabei egal, wie ihr das anstellt) zu sehen.**

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, mit seinem eigenen Staubsauger von daheim durch die N-ZONE-Redaktion zu flitzen und mal so richtig sauber zu machen!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Tim Baldes die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Frodo zu Gandalf in dieser Szene aus Lego Der Herr der Ringe? In der nächsten Ausgabe kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 1. März 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

+

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

MITMACHEN BEIM FRÜHLINGS-TURNIER

Diesen Monat geht – dank einer fetten Frühjahrs-Meisterschaft – in der N-ZONE-Superliga die Post ab. Als Preise winken neue Wii-U- und 3DS-Spiele!

1. Ihr tragt in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ euren **Mario Kart 7**-Spielernamen ein. Die ersten 32 Leser, die sich am Turnier beteiligen möchten, sind als Teilnehmer der Gruppe A mit dabei.

2. Am Mittwoch, 27. Februar fällt der Startschuss. An den folgenden Tagen wird jeweils eine K.-o.-Runde ausgetragen. Bitte nehmt nur am Turnier teil, wenn ihr in dieser Woche auch tatsächlich **Mario Kart 7** online spielen könnt.

3. Die Ausscheidungen inklusive Starttermin für die Gruppe B werden in der nächsten N-ZONE angekündigt. Der Sieger aus der Gruppe A tritt im April gegen den Gewinner aus der Gruppe B an.

DIE BESTEN MARIO-HIGHSCORES

Im letzten Heft wollten wir wissen: Wer schafft die schnellsten Zeiten im Herausforderungsmodus von **New Super Mario Bros. U** („Düse durch den Eichenhain“). Zahlreiche Leser haben sich beteiligt, hier kommen die Besten:

Rang	Zeit	Name
1.	50,55	Hendrik Bunde
2.	50.69	Adrian Korres
3.	50,73	Jonas K.
4.	50,80	Dustin M.
5.	50,82	Christian Kinzel
6.	50,82	Romanus
7.	50,85	Dominik B.
8.	50,85	Gregory D.
9.	50,87	Tobi
10.	50,89	Julian P.
11.	50,91	Conna B.
12.	50,91	Reinold Pöcho
13.	51,09	Bernhard M.
14.	51,88	Lukas T.
15.	51,99	Frederik Hausen

Ranglistenerster Hendrik Bunde hat uns sogar ein Beweisfoto seiner Spitzenleistung mitgeschickt!

HIGHSCORE-KNACKER

Die neue Highscore-Mission:

1. Aufgrund der vielen Einsendungen zur letzten Aufgabe haben wir wieder einen Level aus **New Super Mario Bros. U** ausgesucht: Wählt im Herausforderungsmodus von **New Super Mario Bros. U** „Galopp über giftige Gewässer“ und absolviert den Level möglichst flott.

2. Seid ihr mit eurem Rekord zufrieden, haltet die Home-Taste gedrückt, während die Bestzeit angezeigt wird.

3. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von diesem Standbild in der Community. Schickt uns bis zum 1. März 2013 eure Bestzeit per E-Mail an redaktion@n-zone.de. Gebt auch unbedingt eure Nintendo-ID bekannt, damit wir eure Highscores überprüfen können.

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse vor dem Start des Frühlings-Turniers noch ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von **Mario Kart 7** die Option „Mehrspieler (online)“.

2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.

3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459

4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

LESERZITATE

Euer Layout gefällt mir sehr gut, weil es farbenfroh ist und keineswegs wie schnell reingequetscht aussieht. Zudem hat man einen guten Überblick. Außerdem sind eure Informationen (vor allem bei der Magazin-Rubrik) gut recherchiert. Mir gefällt auch der Retro-Bereich, vielmehr die lustigen oder guten Themen. Am meisten mag ich eure Tests, weil sie sehr objektiv, informativ sowie ausführlich behandelt werden. Bei den meisten Wertungen stimme ich zu und ihr habt mich vor ein paar Fehlkäufen bewahrt. Allerdings habt ihr bis vor Kurzem einen **Mario**-Bonus auf bestimmte Titel geschlagen. Zum Beispiel ist **New Super Mario Bros. 2** zwar wirklich gut und spielerisch ein exzellentes 2D-Spiel, aber durch den Mangel an Neuerungen wäre eine 80er-Wertung passender gewesen. Eure Titelgestaltung finde ich etwas eintönig, da zu oft Mario auf dem Cover zu sehen ist. Vielleicht könnt ihr eine Rubrik einführen, die „Damals hui, heute pfui" heißt: Darin könnt ihr Spiele unter die Lupe nehmen, die damals viel Spaß gemacht haben, aber für heutige Standards nur noch langweilig sind, etwa **F-1 Race**.

KASRA REZAGHOLIPOUR

Bei einigen Wii-U-Spielen (etwa **Assassin's Creed 3**) bewirkt der Einsatz des GamePads eine spielerische Verschlimmbesserung. Darin muss man dauernd auf Tasten drücken, um bestimmte Kampf-Aktionen durchzuführen. Beim letzten **Zelda**-Auftritt auf der Wii funktionierte das System mit der Bewegungssteuerung so wunderbar, dass ich nur hoffen kann, dass sich einige Hersteller darauf besinnen und nicht unbedingt das Wii U GamePad einsetzen wollen. Entwickler sollten den Spielern die Möglichkeit lassen, auszuwählen, welche Art der Steuerung sie mögen. Es kann doch nicht so schwer sein, beide Steuerungsarten einzubauen!

RALF WOLANY

Wii-U-RAP

Hallo, liebes N-ZONE-Team, ich bin Musiker und sehr großer Nintendo-Fan. Deshalb habe ich zu Weihnachten einen Song für meine Wii U geschrieben und ein Video dazu gedreht. Das Ganze findet ihr unter www.wiiu-song.de. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr das Video in eurem Heft erwähnt und mein „Liebeslied" unterstützt.

N-ZONE: Bei diesem fetten Beat helfen wir doch gern, deinen Wii-U-Rap zu verbreiten. Unbedingt reinhören!

Liebe Grüße aus Duisburg

MARTIN LUKAS

BESORGTE MUTTER

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin schon seit Langem Leserin Ihrer Zeitung und auch Spielerin von Nintendo-Spielen (bin seit dem Game Boy dabei). Nun war ich sehr gespannt auf die neue Konsole und die dazugehörigen Spiele. Leider war ich sehr enttäuscht von dem Spieleangebot! Ich weiß, dass man auf dem Wirtschaftsmarkt nur Gewinne macht, wenn man die Nachfrage der Kunden optimal befriedigt. Aber als Mutter einer 11-jährigen Tochter habe ich ein Problem damit, dass viele Kinder in diesem Alter Spiele wie **Halo 4** und **Assassin's Creed** in der Freizeit spielen. Diese Spiele sind erst ab 16 Jahren freigegeben, wurden aber in der Schülerzeitung meiner Tochter tatsächlich von einem 11-Jährigen bewertet. Das ist schlimm!

N-ZONE: … und übrigens ist das Spielen vom Gesetzgeber auch nicht erlaubt, das nur nebenbei.

Nun zu meinem Anliegen: Auch in der aktuellen N-ZONE finde ich für die nächste Zukunft KEIN Spiel, das dieser Altersgruppe entspricht. Ich denke da an **Harvest Moon** oder **Animal Crossing**. Gibt es diese Serien nicht mehr?

N-ZONE: Doch – und der nächste Teil der Lebenssimulation Animal Crossing dürfte mit etwas Glück noch in der ersten Jahreshälfte 2013 auf den Markt kommen. Na also!

Leider ist meine Tochter kein **Mario**-Fan. Also sehe ich, solange es nur solche verkaufsträchtigen Spiele wie oben genannt gibt (oder noch schlimmer: **ZombiU**), keinen Grund, mir die neue Konsole zu kaufen. Das finde ich schade! Ich bin mit 52 Jahren eine jahrzehntelange Gamerin von Nintendo und war den anderen Anbietern bis jetzt immer skeptisch gegenüber eingestellt. Jetzt muss ich wohl leider umdenken. Muss man denn immer jemanden (auf dem Bildschirm) töten, um ein gutes Spielerlebnis zu haben?

N-ZONE: Sie vergessen bei Ihrer Argumentation einen entscheidenden Aspekt: Sie selbst bestimmen darüber, was bei Ihnen zu Hause gespielt wird. Sie haben also die Wahl!

Ich wünsche Ihnen in der Redaktion ein tolles, spielerisch gutes Jahr und verbleibe mit freundlichen Grüßen.

GISELA RUNKEL

WIE IM SCHNEESCHREIN

Hallo, liebe N-ZONE,
meine kleine Schwester Alexandra und ich, Kathi, haben einen Link- und einen Zelda-Schneemann gebaut. Wir würden uns freuen, wenn das beiliegende Foto in eurer nächsten Ausgabe zu sehen wäre.

N-ZONE: Aber gern doch!

Ihr seid echt klasse!

ALEX UND KATHI

LADEN GESCHLOSSEN?

Hallo zusammen,
in eurer vorletzten Ausgabe habt ihr geschrieben, dass man drei kostenlose, zusätzliche Level-Pakete im Laden bekommen kann. Nun habe ich alle Läden abgeklappert, aber nirgendwo diese Zugaben entdeckt. Wo genau sind diese denn zu finden?

N-ZONE: Oje! Du meinst bestimmt die drei Zusatz-Levels für New Super Mario Bros. 2. Diese gibt es in keinem echten Geschäft, sondern im Online-Shop des Spiels. Klicke dich einfach im Hauptmenü in den „Laden“ und wähle dann das kostenlose „Goldene-Nostalgie-Paket“ aus.

Vielen Dank schon mal im Voraus,

VERA SAMSON

WIEDER-ENTDECKT

Hey N-ZONE-Team,
vorab mal eins: Ihr seid der Hammer! Ich liebe euer Magazin einfach wie kein anderes!

N-ZONE: Das hört man gern.

Ich habe heute meinen verloren geglaubten Game Boy Color wiedergefunden (s. unten) – er befand sich unter einer fünf Zentimeter dicken Staubschicht unterm Bett. Ich hätte nicht gedacht, den mal wieder zu finden, sogar samt allen **Pokémon**-Spielen. Zudem wusste ich gar nicht, dass ich die **Rote Edition** doppelt besitze. Ich habe aufgeschrien vor Freude! Er funktioniert hat sogar noch, Batterien waren auch voll. Kaum angemacht und die **Gelbe Edition** eingelegt, habe ich gesehen, dass mein Mew noch auf Level 100 war. Einer meiner größten Wünsche ist in Erfüllung gegangen! Jetzt muss ich nur noch Kohle zusammenkratzen, um mir den 3DS XL im Pikachu-Look zu gönnen. Da ich ein Riesen-Pokémon-Fan bin, muss der einfach her, bevor es keinen mehr gibt. Also verbringe ich meine Ferien sinnvoll damit, Geld zu verdienen … und natürlich die N-ZONE zu lesen. Mann, freue ich mich schon auf die nächste Ausgabe!

LEA IRION

GESCHENK

Hallo, liebes N-ZONE Team,
ich wollte euch zeigen, was ich meiner Schwester geschenkt habe (s. oben). Es war ziemlich aufwendig, es herzustellen, aber dafür hat sie sich sehr gefreut. Ich würde mich noch viel, viel, viel mehr freuen, wenn ihr die Bilder in der nächsten N-ZONE veröffentlichen würdet!

N-ZONE: Klar, sogar mit großer Freude!

Ich habe die Bilder übrigens mit dem 3DS aufgenommen und versende sie auch gerade via 3DS. Zuallerletzt wollt ich noch sagen, das ihr jeden Monat top Arbeit abliefert!

ALEXANDER G.

ALTER!

Hallo N-ZONE-Redaktion,
hat sich schon jemand Gedanken darüber gemacht, wie alt so ein Mii eigentlich werden kann?

N-ZONE: Ähm … nein.

Ich hab's ausprobiert, zumindest bei **Wii Fit Plus**: Es sind so ungefähr 1.640 Stunden. Das Mii stirbt zwar dann nicht, aber die Stunden werden einfach nicht mehr weitergezählt, also quasi Mii-Alzheimer. Dies wird übrigens auch auf Nachfrage beim Nintendo-Service so bestätigt. Ob sich die Lebenserwartung unserer kleinen Freunde in der U-Generation wohl erhöht? Wünschenswert wäre es!

ANDREAS EHRISMANN

SELBST GEMACHT

Hallo liebe N-ZONE,
ihr seid die beste Spielezeitschrift aller Zeiten. Ich habe etwas in **Minecraft** gebaut (s. unten). Ich hoffe, es gefällt euch. Ich wünsche euch alles Gute und viele Grüße von mir und meinen Freunden.

BENEDIKT HILD

ZELDA-TEMPEL

Hallo, liebes N-ZONE Team,
da ich ein großer **Zelda**-Fan bin, habe ich in meinem Zimmer einen epischen Schrein mit allen bisher erschienenen Spielen aufgebaut. Zudem befindet sich dort eine Link-Figur sowie eine Original-**Zelda**-Okarina. Aber seht selbst!

N-ZONE: In deiner Bude würde selbst der Oberschurke Ganondorf zum größten Zelda-Verehrer der Welt werden. Respekt!

Macht weiter so! Ist ein klasse Magazin!

FREDERIK MAASSEN

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SYSTEMSELLER IN SICHT!

Die Wii U ist gerade erst erschienen und schon werden erste Rufe nach wirklichen Top-Titeln laut. Anscheinend wurden diese im fernen Japan auch erhört …

Thomas: Nun Sebastian, bevor wir uns den Mund über die sogenannten Systemseller fusselig reden, erkläre doch bitte unseren lieben Lesern, worum es sich dabei überhaupt handelt.

Sebastian: Gern, Thomas. Hinter dem Begriff verbergen sich die richtig großen Exklusiv-Titel. Also die Spiele, die sich nicht nur toll verkaufen, sondern auch dafür sorgen, dass sich viele Zocker extra deswegen eine neue Konsole anschaffen. Und Systemseller hat die Wii U bitter nötig!

Thomas: Exakt – außer **New Super Mario Bros. U** hatte meiner Meinung nach kein Wii-U-Titel bislang das Zeug dazu, die Hardwareverkäufe signifikant anzutreiben – kein **Nintendo Land**, kein **Zombie U** und auch kein **Assassin's Creed 3**! Umso erfreulicher ist, dass Nintendo im Januar die Katze aus dem Sack ließ und überraschend ein Wii-U-Line-up enthüllte, dass es wahrlich in sich hat: **Super Mario**, **Mario Kart**, **Yoshi** und vor allem ein „neues" **Zelda**. Und das ist ja auch nur die Spitze des Eisbergs, denn außerdem wurden System-Updates und eine Reihe weiterer Games angekündigt. Wird jetzt alles gut und kann die Wii U somit die Erfolgsgeschichte der Vorgängerkonsole weiterschreiben? Was denkst du?

Sebastian: Das war ein wirklich guter Zug von Nintendo, aber auch ein bitter nötiger. Denn die Spiele-Flaute kurz nach Release der Konsole war ganz schön entmutigend – sowohl für Besitzer der Wii U als auch für potenzielle Käufer. Uns fehlte einfach der Ausblick auf das, was da noch kommen würde. Dass Nintendo aber gleich dermaßen auf die Pauke haut, hätte ich nicht erwartet. Vielleicht liegt's aber auch daran, dass dieses Jahr auf der Spielemesse E3 alle Augen auf die Xbox- und PlayStation-Nachfolger gerichtet sein werden.

Thomas: Das spielt mit Sicherheit eine Rolle! Nachdem Nintendo die Messe im letzten Jahr mit der Wii U richtig gerockt hat, stehen 2013 die neuen Konsolen der Konkurrenz im Fokus. Da muss Nintendo schon seine besten Marken ins Rennen schicken, um Aufmerksamkeit zu erhalten – und das am besten schon so früh wie möglich kommunizieren. Insofern hat Big N alles richtig gemacht: Die Fans wurden bereits jetzt heiß auf die kommenden Hit-Games gemacht, was sicher auch dazu führen wird, dass die eine oder andere Wii U mehr verkauft werden wird. Was war denn für dich die größte Überraschung unter den Neuankündigungen?

Sebastian: Für mich sind's nicht die klassischen Nintendo-Spiele, denn mit denen rechne ich ja eh. Obwohl … die ersten Bilder von **Wind Waker HD** sind schon schick. Aber noch viel schicker finde ich **The Wonderful 101**. Dass Platinum Games ein Händchen für tolle Action hat, weiß ich schon lange. Nur sah man bei diesem Titel bislang noch nicht so viel davon. Der neue Trailer nimmt mir aber alle Sorgen. Das Gezeigte ist herrlich spektakulär, wild und abgefahren. Toll, dass man auch mit einem familienfreundlichen Comic-Look ein derart packendes Spektakel abfeuern kann. Und dann wäre da noch die Enthüllung des neuen Rollenspiels von Monolith Soft. Das sieht einfach unfassbar gut aus!

Thomas: In der Tat! Und nach dem Erfolg von **Xenoblade** auf der alten Wii dürfte Nintendo hiermit auch einige Spieler ansprechen, die vermutlich bislang absolut keinen Grund für eine Wii U sahen. Dasselbe gilt übrigens für **Bayonetta 2**, das eine sehr treue – wenn auch nicht supergroße – Fangemeinde hat. Mich hat Nintendo allerdings mit **Wind Waker** am meisten überrascht. Ich hätte nicht gedacht, dass wir zuerst ein **Zelda**-Remake vor einem komplett neuen **Zelda**-Titel spielen werden.

Sebastian: Damit kann ich prima leben, denn mir ist klar, dass ein ganz neues **Zelda** seine Zeit braucht – wie damals schon **Skyward Sword**, das erste reine Wii-**Zelda**. Und **Wind Waker** in HD-Optik? Auch auf dem Gamepad spielbar? Mit Gameplay-Verbesserungen? Da bin ich dabei!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 04/2013
AB 20.03.13 AM KIOSK

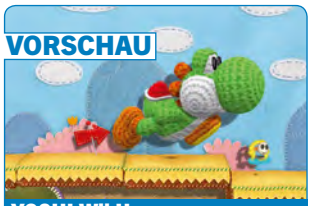
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

LUIGI'S MANSION 2

Nach unserer großen Vorschau in dieser Ausgabe muss sich der Mario-Bruder im nächsten Monat im Test von **Luigi's Mansion 2** für den 3DS beweisen!

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Lohnt sich der Kauf für Besitzer der Wii-Fassung? Was hat die HD-Fassung mehr zu bieten? Und taugt das Game auch auf dem Nintendo 3DS? Wir liefern die Antworten.



YOSHI Wii U

Wir liefern euch alle Infos zum Wii-U-Spiel mit Nintendo-Superstar Yoshi!

NEUE HITS FÜR DIE Wii U

Wir werfen einen Blick auf die vielen angekündigten Nintendo-Hits für die Wii U!

XBG GAMES
AUSGABE 03-04/13

Xbox-Spieler, aufgepasst: Derzeit liegt die neue Ausgabe des N-ZONE-Schwestermagazins XBG Games am Kiosk aus. Darin findet ihr neben spannenden Vorschauberichten eine Menge an aktuellen Tests zu Highlights wie **Dead Space 3**, **DmC: Devil May Cry**, **Metal Gear Rising Revengeance** und vielen weiteren Top-Spielen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid, Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN

MERLIN ZAMBRA | TITUS KÖLN SHOPRIDER | FOTO: MAIK GIERSCH

10% RABATT

CODE: NZ2K13

Einfach den Gutscheincode NZ2K13 bei deiner Bestellung angeben - die 10% Rabatt werden automatisch vom Endbetrag abgezogen. Der Gutschein ist einmal pro Person bis zum 30.06.2013 auf www.titus.de einlösbar.

carhartt
DC SHOECO USA
VOLCOM
VANS "OFF THE WALL"
element
Clepto MANICX
Emerica.
THRASHER MAGAZINE
DEKLINE
ALTAMONT
BONES
iriedaily
toy machine
rules

und über 200 weitere Marken!

VERSAND AM GLEICHEN TAG
BEI BESTELLUNGEN BIS 17 UHR (MO-FR)

365 TAGE RÜCKGABERECHT
GANZ IN RUHE ANPROBIEREN

VERSANDKOSTENFREI AB 40 €
IN DEUTSCHLAND & ÖSTERREICH

Check auch die Titus shops in deiner Nähe

www.titus.de

FOLLOW US! INSTAGRAM: @titus #titus facebook.com/titus